



ANT

09

UWU

Cuteness
Bittertang Farm
Antonio Torres
formelynotknown
Elii Oficina de Arquitectura
Sehwail + Zimmerman
Garrido + Kohan

¿Cómo es posible que una disciplina milenaria cuyos principios se fundan en recias ideas respecto de la construcción de comodidad, solidez y belleza, en donde la simetría, la elegancia y el mensaje de autoridad son centrales a la hora de considerar el carácter como una empresa de absoluta solemnidad, se aboque a tales prácticas de lo adorable? Pues bien, esta tendencia creciente no tiene que ver con abandonar estos principios, sino con transformarlos en pura expresión. Arquitecturas extrovertidas, desprejuiciadas, ¿inocentes? No vayamos tan lejos.

ANTAGONISMS

08

Dirección Editorial

Santiago Miret

Federico Menichetti

Diseño Gráfico

4eAteliers

Editorial

Antagonismos Media

www.antagonismos.com

antagonismosmedia@gmail.com

Potosi 4015 3raC

CP.1199

ISSN-2683-7749

Buenos Aires

Argentina

2020

Antonio Torres
bittertang.com
beastmasters@bittertang.com

Antonio Torres es un artista, arquitecto y educador mexicano-estadounidense que explora expresiones y sensaciones a través de diversos medios y arquitectura. Cofundó The Bittertang Farm junto a Micheal Loverich como un lugar para experimentar con la física, la biología, los comportamientos y las emociones de nuestro entorno. Continúa creando proyectos entre el hogar de su infancia en la zona rural de Michoacán, México, y la ciudad de Chicago. Tiene una Maestría en Arquitectura de la UCLA y ha enseñado estudios de diseño y tecnología a nivel internacional. Recientemente, ha construido tres pabellones inflables, una piñata embarazada y exudante de azúcar, una colección de juguetes de peluche, una jaula para pájaros hundida, un cuarto de cera, un ambiente comestible y un anfiteatro viviente. Antonio ha recibido numerosos premios de arquitectura, incluido el Premio Architectural League para Jóvenes Arquitectos en Nueva York, el Premio Nuevas Prácticas AIA NY. Fue finalista en el concurso de arquitectos jóvenes MoMA PS1 en 2015, y recibió la beca TED en 2013.

Santiago Miret
notoriousarchitecture.com
info@antagonismos.com

Santiago Miret es Codirector de Antagonismos Revista de Arquitectura, Codirector de la Maestría en Investigación Proyectual de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UBA, Arquitecto, Magister en Investigación Proyectual, orientación vivienda y Doctorando en Arquitectura por la Universidad de Buenos Aires. Junto con Melisa Brieva dirige la firma Notorious Architecture. Actualmente es profesor en Sistemas de Representación Geométrica y Morfología de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA y Profesor Adjunto en Forma en la Universidad Nacional de La Matanza. Ha publicado artículos en diversos medios, entre los que destacan Revista de Arquitectura SCA, Plot, Arquís, Revista Área y ARQ. Es autor del libro Hacia Nuevos Dispositivos, El Proyecto Maquínico de la Vivienda Colectiva (diseño, 2020); editor de Symmetry, The One and the Many de David Salomon (Archivos de Arquitectura, 2018); y coautor del libro Experiencias Pedagógicas Creativas junto a Jorge Sarquis (diseño, 2016).

Federico Menichetti
franckmenichetti.com
info@antagonismos.com

Federico Menichetti es Codirector de Antagonismos Revista de Arquitectura, Arquitecto y Especialista en Investigación Proyectual por la Universidad de Buenos Aires. Es fundador del estudio 4eAteliers Creative Communication Studio, director del estudio de Arquitectura Franck Menichetti Arquitectos SRL. Actualmente se desempeña como Profesor de Visualización Arquitectónica en la Universidad Torcuato Di Tella, Profesor de la Maestría en Investigación Proyectual de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires y Profesor en Sistemas Informáticos Proyectuales en la Universidad Nacional de La Matanza.

elii Oficina de Arquitectura
elii.es
info@elii.es

elii es una oficina de arquitectura, fundada en Madrid en 2006, por Uriel Fogué, Eva Gil y Carlos Palacios. Su práctica profesional se extiende al campo de la docencia (École Polytechnique Fédérale de Lausanne, EPFL; Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, ETSAM; Universidad Europea de Madrid, UEM) y la investigación. Elíi formó parte del Pabellón de España de la XV Bienal de Arquitectura de Venecia (galardonado con el León de Oro 2016). Cuenta con dos obras seleccionadas para los Premios European Union Prize For Contemporary Architecture Mies Van Der Rohe Award (2015, 2019). Ha obtenido el Primer Premio del Colegio de Arquitectos de Madrid (2017). Aparte, ha sido reconocida en otras cinco ocasiones con el Premio del COAM (2018, 2017, 2016, 2013, 2011, 2006). Su obra Yojigen Poketto fue seleccionada como uno de los 20 espacios domésticos visionarios de los últimos 100 años en la exposición 'Home Stories 100 Years, 20 Visionary Interiors', en el Vitra Design Museum, Weil am Rhein (2020). Son autores del libro: What is Home Without a Mother (HIAF – Matadero Madrid, 2015), premiado en la XIII Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo 2015, y coeditores de la publicación UHF, incluida en el Archivo de Creadores de Madrid. Han impartido conferencias y participado en sesiones críticas en varias universidades e instituciones internacionales de prestigio.

ANT 08

Colaboradores

Collaborators

formerlynotknown
formerlynotknown.com
contact@formerlynotknown.com

FormerlyNotKnown es una oficina multidisciplinaria de diseño e investigación arquitectónica colaborativa dirigida por Simeon Brugger y Zeynep Çınar

Simeon Brugger es el cofundador de formerlynotknown. Estudió en SCI-Arc, el Instituto de Arquitectura del Sur de California, en Los Ángeles y la Universidad de Innsbruck, donde recibió su maestría. Simeon ha trabajado como arquitecto y diseñador en estudios de arquitectura en Helsinki, Los Ángeles y Austria. Actualmente está realizando sus estudios de doctorado en el Instituto de Diseño Urbano de Innsbruck, donde investiga las condiciones urbanas de la ciudad de Los Ángeles y sus configuraciones morfológicas así como sus lecturas conceptuales. Simeon también es el director de la galería de arte contemporáneo, Galerie Johann Widauer, ubicada en Innsbruck, Austria, donde cura exposiciones y trabaja con artistas para realizar sus proyectos desde 2011.

Zeynep Çınar es el cofundadora de formerlynotknown. Después de recibir su Licenciatura en Arquitectura en la Universidad Bahcesehir en Estambul, se mudó a Los Ángeles para estudiar en SCI-Arc, el Instituto de Arquitectura del Sur de California. Recibió su Maestría en Arquitectura de SCI-Arc, donde también recibió un Premio al Mérito por su tesis de posgrado. Zeynep ha trabajado como arquitecta y diseñadora en estudios de arquitectura en Estambul, Los Ángeles e Innsbruck, así como en sus anteriores institutos docentes. Actualmente es candidata a doctorado en el Instituto de Diseño Urbano de la Universidad de Innsbruck, donde imparte clases de Design Studios como profesora asistente. Su investigación se centra en temas como la autoría y el complejo de originalidad en Arquitectura.

Federico Garrido

Federico Garrido estudió Arquitectura y cursó un Master en la FADU UBA y gracias a una beca de DAAD recibió un Phd summa cum laude en la Universidad Técnica de Kaiserlautern. Actualmente desarrolla sus actividades de investigación y docencia en Alemania y Egipto.

Sehwail + Zimmerman
cargocollective.com/sehwailzimmerman
wsehwail@gmail.com
mzimmm27@gmail.com

Sehwail + Zimmerman es una sociedad de diseño entre Walaid Sehwail y Michael Zimmerman, que operan en Nueva York y Filadelfia, respectivamente. Sus intereses se centran en explorar la arquitectura como práctica cultural principalmente a través de la producción de formas y su compromiso con la materialidad y la representación. Sus investigaciones invitan a una serie de cualidades estéticas que suelen estar marginadas dentro del contexto disciplinar como la torpeza, la confusión y la crudeza. Su trabajo ha sido exhibido en el Museo A + D en Los Ángeles, One Night Stand-LA y el Dock 6 Collective en Chicago.

Walaid Sehwail recibió su Maestría en Arquitectura de la Universidad de Pensilvania, donde obtuvo la Dales Travel Fellowship y el Faculty Prize design award, y obtuvo su Licenciatura en Estudios de Arquitectura de la Universidad de Carbondale del Sur de Illinois. Tiene experiencia profesional en oficinas de arquitectura galardonadas, entre las que destacan Norman Kelley, Young & Ayata, y Skidmore, Owings & Merrill en Chicago. Más recientemente, Walaid también ha enseñado en el Instituto Politécnico Rensselaer.

Michael Zimmerman es un diseñador y educador que vive en Filadelfia. Obtuvo su Maestría en Arquitectura de la Universidad de Pennsylvania y su licenciatura en estudios arquitectónicos de la Universidad de Pittsburgh. Ha trabajado para Front Studio Architects, Hirsuta, y Moto Designshop. Michael es profesor en la Universidad de Pensilvania y también ha enseñado en la Universidad de Temple en Filadelfia.

32

CUTENESS: ARQUITECTURA UWU

CUTENESS: UWU ARCHITECTURE

Santiago Miret
Federico Menichetti
Página 8

33

The Bittertang Farm

The Bittertang Farm

Antonio Torres
Michael Loverich
Página 10

34

Conversación con Antonio Torres

Conversation with Antonio Torres

Santiago Miret
Página 28

35

Simetrías Suaves

Soft Symmetries

Federico Menichetti
Página 68

36

Cutie Patooties

Cutie Patooties

formerlynotknown

Página 112

37

Mimosa

Mimosa

Elii Oficina de Arquitectura

Página 136

38

Bordes Difusos

Fuzzy Edges

Sehwail + Zimmerman
Página 150

39

Soft and Furry

Soft and Furry

Garrido + Kohan
Página 160

32

Cuteness: Arquitectura UWU

Cuteness: UwU Architecture

Santiago Miret
Federico Menichetti

Cuteness: Arquitectura UwU

UwU es un emoticón que representa una cara tierna. Se utiliza para expresar varios sentimientos cálidos, felices o afectuosos. Un emoticón estrechamente relacionado es OwO, que puede mostrar más específicamente sorpresa y emoción. Arquitectura UwU es aquella que referencia texturas squishy, sonidos ASMR, pasteles, superficies suaves y mullidas, pixelados redondeados, y edificios memes.

Desde las Blob Walls de Greg Lynn, pasando por el sex appeal de las arquitecturas provocativas de Jan Kaplicky de Future Systems, hasta los actuales interiores peludos y suaves de las casas japonesas y las coloridas producciones de las escuelas de Arquitectura más desenfadadas, existe todo un linaje de la Arquitectura que se ha ocupado de pensar lo cute. La traducción más directa al español la encontramos en palabras como lindura o ternura, pero no llega a construir la idea de que es "algo que entenece" cargado de una dulzura infantil.

Pero ¿cómo es posible que una disciplina milenaria cuyos principios se fundan en recias ideas respecto de la construcción de comodidad, solidez y belleza, en donde la simetría, la elegancia y el mensaje de autoridad son centrales a la hora de considerar el carácter como una empresa de absoluta solemnidad, se aboque a tales prácticas de lo adorable? Pues bien, esta tendencia creciente no tiene que ver con abandonar estos principios, sino con transformarlos en pura expresión. Arquitecturas extrovertidas, desprejuiciadas, ¿inocentes? No vayamos tan lejos.

Nuestro espíritu es de simple curiosidad, imitando en algún sentido, y salvando las distancias, las intenciones que tenía Charles Jencks cuando se vio rodeado de una serie de prácticas extrañas, alegres y juguetonas a las que denominó Arquitectura Posmoderna, pero, más importante, construyó categorías de análisis que permitieron introducirlas en el discurso disciplinar. De modo similar, en la actualidad, y hace ya unos cuantos años, una tendencia hacia lo adorable, lo suave y, en definitiva, lo cute ha empezado a transversalizarse, no sólo en las Escuelas de Arquitectura, sino en prácticas efectivas de oficinas en todo el mundo.

Este número especial de Antagonismos propone una aproximación a las ideas en torno a la construcción de un lenguaje de lo suave, de lo esponjosamente adorable, de lo simétricamente infantil y lo ordenadamente alegre.

Cuteness: UwU Architecture

UwU is an emoticon that represents a cute face. It is used to express various warm, happy or affectionate feelings. A closely related emoticon is OwO, which can more specifically show surprise and excitement. UwU architecture is one that references squishy textures, ASMR sounds, pastels, soft and fluffy surfaces, rounded pixels, and meme buildings.

From the Blob Walls of Greg Lynn, to the sex appeal of the provocative architectures of Jan Kaplicky of Future Systems, to the current furry and soft interiors of Japanese houses and the colorful productions of the most carefree schools of architecture, there is a whole Lineage of Architecture that has been concerned with thinking how cute. Some synonyms are found in words such as adorability or tenderness, in sum, the idea that it is "something that touches" loaded with childish sweetness.

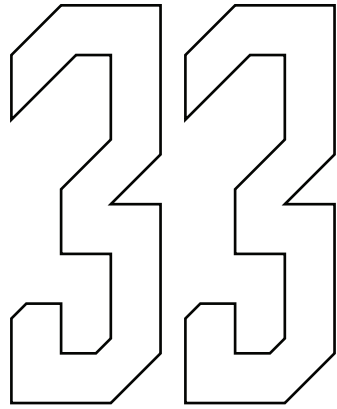
But how is it possible that a millenary discipline whose principles are based on strong ideas regarding the construction of comfort, solidity and beauty, where symmetry, elegance and the message of authority are central when considering character as an assemblage of absolute solemnity, engage in such adorable practices? Well, this growing trend is not about abandoning these principles, but about transforming them into pure expression. Extroverted, unprejudiced architectures. Innocent? Let's not go that far.

Our spirit is one of simple curiosity, imitating in some sense, the intentions that Charles Jencks had when he was surrounded by a series of strange, happy and playful practices that he called Postmodern Architecture, but, more importantly, he built categories of analysis that allowed introducing them into the disciplinary discourse. Similarly, today, and a few years ago, a trend towards the lovable, the soft and, ultimately, the cute has begun to mainstream, not only in the Schools of Architecture, but in effective office practices in all around the world.

This special issue of Antagonismos proposes an approach to the ideas around the construction of a language of the soft, the fluffy, the symmetrically childish and the orderly cheerful.

The Bittertang Farm

Antonio Torres
Michael Loverich



The Bittertang Farm

The Bittertang Farm

Antonio Torres
Michael Loverich

Vida de Granja

Es posible que hayamos recibido nuestro nombre de un pomelo, pero Granja vino de otra parte. Práctica, atelier, oficina, empresa, corporación, grupo, colaborativo: todas estas palabras encarnan la experiencia de trabajar colectivamente. Creamos relaciones con animales, plantas y humanos. Dado que estamos tratando con materias vivas que no son humanos, y estamos descubriendo formas de nutrir, entrenar y criar estas nuevas criaturas, tenía mucho más sentido llamarnos una granja, incluso si el significado detrás de ese nombre cambiara entre el literal y lo metafórico.

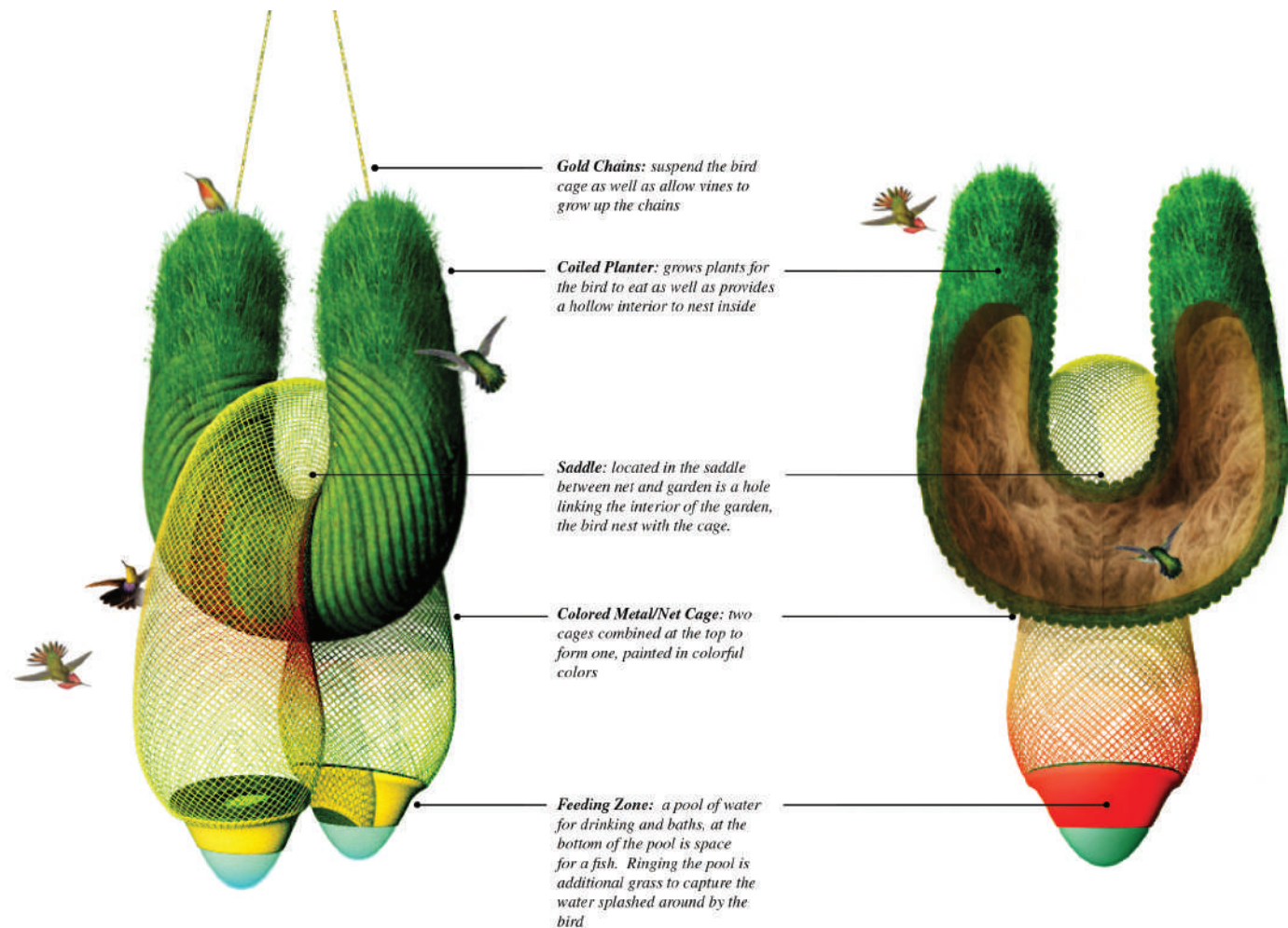
Bittertang no es solo una granja por los elementos vivos con los que participamos, sino también porque esos elementos son capaces de propagarse. Combinamos proyectos antiguos y nuevos, históricos y contemporáneos, fusionándolos con nuestros diversos intereses en una mezcla espumosa, que no es ni collage, ni un híbrido (ya que puede reproducirse), ni mutante en forma, sino que se convierte en una especie completamente nueva, sus promiscuos atributos le permiten reproducirse consigo mismo o impregnar otras ideas. A veces estos proyectos crean nuevas bestias (ya sea conceptual o físicamente), cuyas pieles podemos cosechar e inflar con aire para usar en otro proyecto; a veces sus bebés y embriones producen proyectos dentro de sí mismos. Para lograr esto, la forma digital se transforma mediante el uso de materiales físicos en algo radicalmente diferente.

Farm life

We may have received our name from a grapefruit but The Farm came from elsewhere. Practice, atelier, office, firm, corporation, group, collaborative—all of these words embody the experience of working collectively. We create relationships with animals, plants and humans. Since we are dealing with living matter other than humans— and figuring out ways to nourish, train, and breed these new creatures—it made much more sense to call ourselves a farm, even if the meaning behind that name were to shift between the literal and the metaphorical.

Bittertang is not only a farm because of the living elements we engage, but also because those elements are capable of propagation. We breed together old and new projects, historical and contemporary, merging them with our various interests into one frothy concoction, which is neither collage, nor hybrid (since it can reproduce), nor mutant in form—rather, it becomes a whole new species, its promiscuous attributes enabling it to breed with itself or impregnate other ideas. Sometimes these projects create new beasts (either conceptually or physically), whose skins we can harvest and inflate with air to use in another project; sometimes their infants and embryos produce projects within themselves. To achieve this, digital form is transformed through the use of physical materials into something radically other.

We breed together old and new projects, historical and contemporary, merging them with our various interests into one frothy concoction



Bird Cage: A Captive Bird's Microcosm

A captive bird is often a lonely bird, we've tried to remedy that situation by creating a habitat that will attract native wild birds to the cage when set in an outdoor setting. Initially seeded by us the cage will sprout plants to attract wild birds and with these new friends will come more plants, seeded by the visitors. Soon the birdcage will become a small hanging microcosm of manmade and organic material, enhancing the life of birds everywhere.

The cage is built from two interlocking 'U' shapes whose interior provides the habitat for the captive bird and the exterior attracts wild birds. The upper 'U' is a hollow form with a soil encrusted skin that supports vegetation depending on climate and which wild birds you'd like to attract, from grasses to succulents and chickweed. Within this hollow form is the nesting place for the captive bird, it is in here where the bird can scratch around in gravel and hay and build a nest for future progeny.

This space contrasts with the lower hanging 'U', the cage, which is similar to typical bird cages. Constructed of woven metal rods and dipped in colored enamel the shape of the cage allows the bird to fly between two hanging lobes. At the bases of these lobes are two pools surrounded by chickweed, it is here where the bird can drink water or splash around and take a bath.

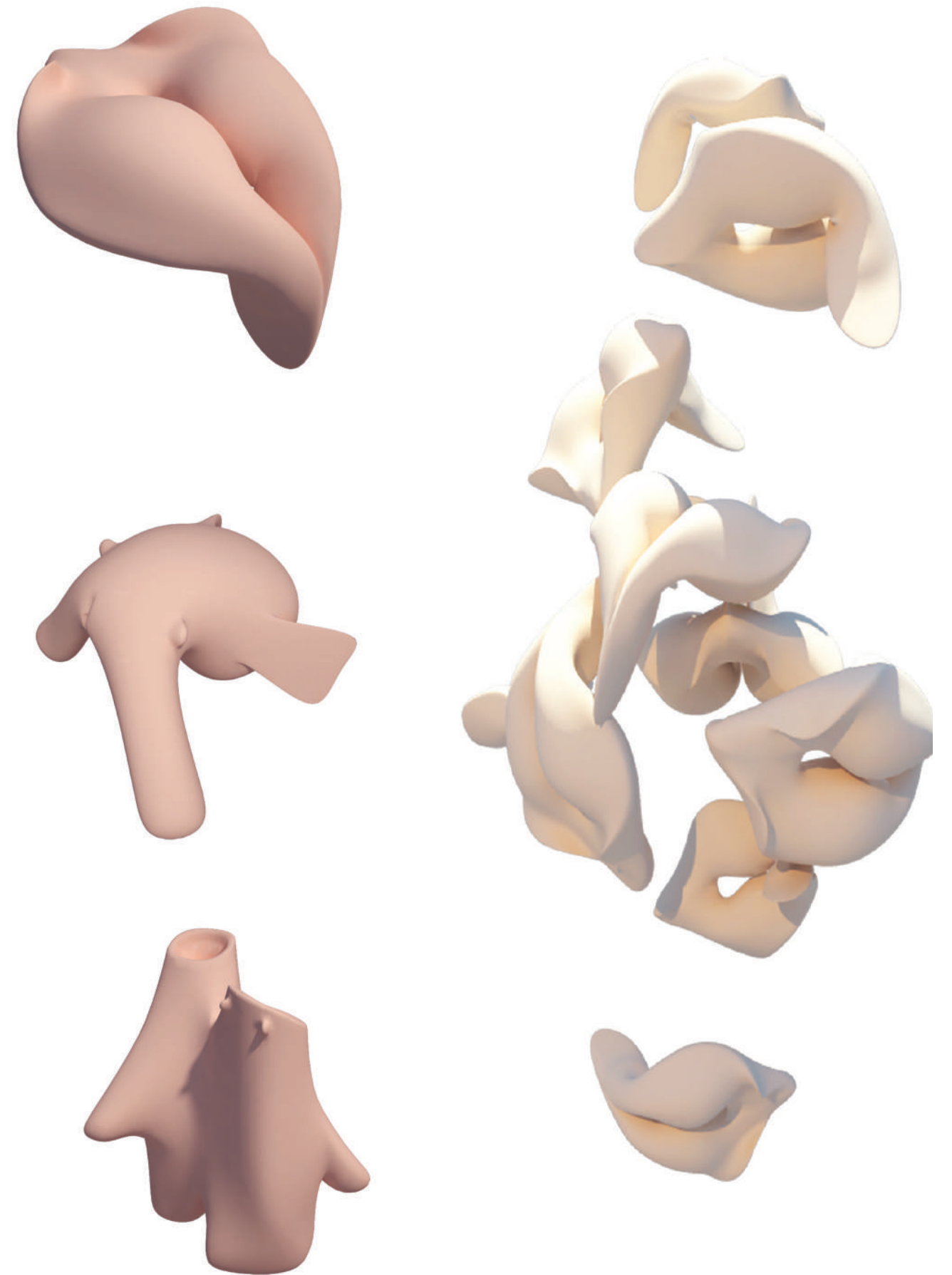
Llamamos a estas formas de bebés prematuros nuestros bebés digitales, listos para ser envueltos y vestidos en el mundo físico. Provocan respuestas emocionales, así como interacciones futuras entre objetos y humanos, o entre objetos y objetos. Estos son asuntos que exigen atención, ya sea mediante el mantenimiento o la seducción: les permitimos crecer, propagarse, decaer y, finalmente, seducir a las personas para que hagan cosas extraordinarias, como mimar y lamer la arquitectura. Buscamos posibilidades arquitectónicas dondequiera que trabajemos, dentro de lo digital, dentro de lo físico, dentro de los materiales, dentro de la historia y durante todo el proceso de construcción. Intentamos exponernos lo más que podemos para que nuestros procesos produzcan la envoltura de proyectos futuros.

Llamamos a estas formas de bebés prematuros nuestros bebés digitales, listos para ser envueltos y vestidos en el mundo físico

Babies and Baloney se estructuran en torno a una serie de hallazgos, historias y narrativas que han guiado nuestro trabajo. El título sugiere dos de nuestras obsesiones formales y tectónicas que han estructurado la mayor parte de nuestro trabajo inicial. El bebé como elemento estético por su forma prematura, ternura, suavidad y sonrosado. Baloney funciona de dos maneras en relación con la salchicha de Bolonia, un sabroso manjar rosado formado por una fina membrana rellena de ramitas y puntas. La mayoría de nuestros proyectos están llenos de aire, agua, rocas, heno, pelotas, etc., convirtiéndose en salchichas arquitectónicas gigantes. También Baloney, en la jerga estadounidense, sugiere tonterías pero también huele a narración.

We call these preemie forms our digital babies, ready to be cloaked and clad in the physical world. They elicit emotional responses, as well as future interactions between objects and humans, or between objects and objects. These are matters that demand attention, either through maintenance or through seduction—we allow them to grow, propagate, decay, and eventually seduce people to do extraordinary things, such as coddle and lick architecture. We look for architectural possibilities wherever we work, within the digital, within the physical, within materials, within history, and throughout the construction process. We try to expose ourselves to as much as we can so that our processes produce fodder for future projects.

Babies and Baloney is structured around a series of findings, stories and narratives that have guided our work. The title suggests two of our formal and tectonic obsessions that have structured most of our early work. The baby as an aesthetic element due to its premature form, cuteness, softness and pinkness. Baloney works in two ways as related to the Bologna sausage, a savory pink treat made up of a thin membrane stuffed with odds and ends. Most of our projects are stuffed with air, water, rocks, hay, balls etc. becoming giant architectural sausages. Also Baloney, in American slang, suggests nonsense but also holds a whiff of storytelling.





The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Ice Palace, 2012.

Materia Biológica

Estamos interesados en cómo la materia biológica, las plantas, los animales y los seres humanos pueden moldearse y manipularse con fines estéticos específicos para mejorar los placeres de la vida. Creemos que la arquitectura no necesita construirse únicamente a partir de materiales cristalizados y solidificados, sino en coordinación con la materia viva, desde bacterias y plantas hasta productos alimenticios. El mantenimiento de la infraestructura, así como la construcción, se tratará tanto de estilizar, acicalarse y cuidar, como de reparar y sellar.

Los edificios requieren mantenimiento para mantenerlos limpios y para evitar que la naturaleza se apodere de ellos, todos los edificios necesitan algo de amor y afecto. ¿Y si permitimos que estos procesos se infiltren y coexistan con el diseño? Estos proyectos de vida a medias, mitad minerales generan nuevos ecosistemas que solo pueden existir específicamente en coordinación con los objetos creados. La forma del objeto realza y habilita la vida, mientras que la vida realza el objeto (como se ve en *Gelatinous Orbs*, *The Birdcage*). Este proceso produce una forma en constante evolución con su propia temporalidad, su propia vida útil, sus propios efectos climáticos y sus propios comportamientos. La vida tiene características diferentes a la arquitectura, el agua para uno es clave para la vida, mientras que los arquitectos generalmente protegen los edificios del agua. El aire cálido y húmedo de una respiración generalmente evoca sentimientos de vida, así que hacemos cosas que se mueven, crecen, cambian y mueren. Los seres vivos procrean, tienen relaciones sexuales, dan a luz clones o bebés, estrangulan, comen, descansan, están hechos de complejos sistemas superpuestos y, a menudo, tienen numerosas membranas. Todas estas son cualidades básicas de la vida que no son necesariamente inquilinos básicos de la Arquitectura... todavía.

Una vez que lo vivo está incorporado, también lo están todos sus afectos y actitudes. La vida tiene un tremendo poder emocional y fuerza que se transmite a través de la postura, la mirada, el sonido, etc. Los objetos no tienen por qué ser inertes y sin emociones, pero pueden comenzar a sugerir otro tipo de vida, una que evoca respuestas emocionales en las personas. La ternura es un rasgo común que evoca sentimientos de simpatía, amor y cuidado, aunque existen muchos estados emocionales que Entonces podemos transferirnos de los vivos para alterar nuestras percepciones de lo inanimado. Los objetos que le devuelven la mirada son desconcertantes: representan algo misterioso y vivo. Cargan el espacio que ocupas y cambian su estado de ánimo. Este poder de alterar el estado de ánimo de un espacio es significativo y merece una mayor exploración. Estos proyectos hacen eso al tener en cuenta todos los aspectos de la vida, desde lo representativo hasta lo literal.

Biological Matter

We are interested in how biological matter, plants, animals and humans can be shaped and manipulated toward specific aesthetic ends to enhance the pleasures of life. We believe that architecture doesn't need to be built solely from crystallized and solidified materials, but instead in coordination with living matter, from bacteria and plants to food products. Maintenance of infrastructure, as well as building, will be as much about styling, preening, and tending, as it is repairing and sealing.

Buildings require maintenance to keep them clean and to Matterprevent nature from taking over, all buildings need some love and affection. What if we allow these processes to infiltrate and coexist with design? These half-living, half-mineral projects generate new ecosystems that can only exist specifically in coordination with the objects created. The form of the object enhances and enables life, while life enhances the object (as seen in *Gelatinous Orbs*, *The Birdcage*). This process produces an ever-evolving form with its own temporality, its own lifespan, its own climactic effects, and its own behaviors.

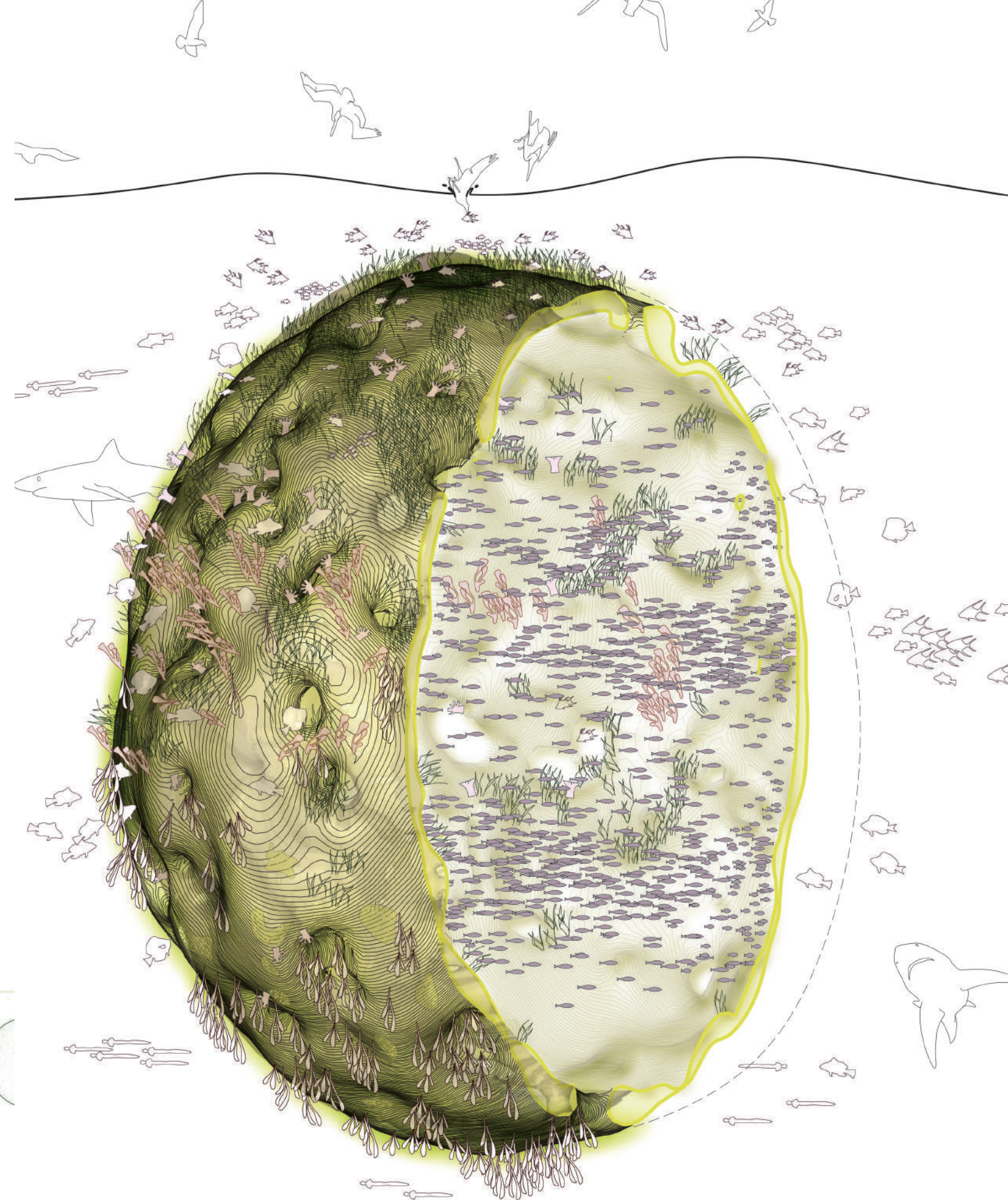
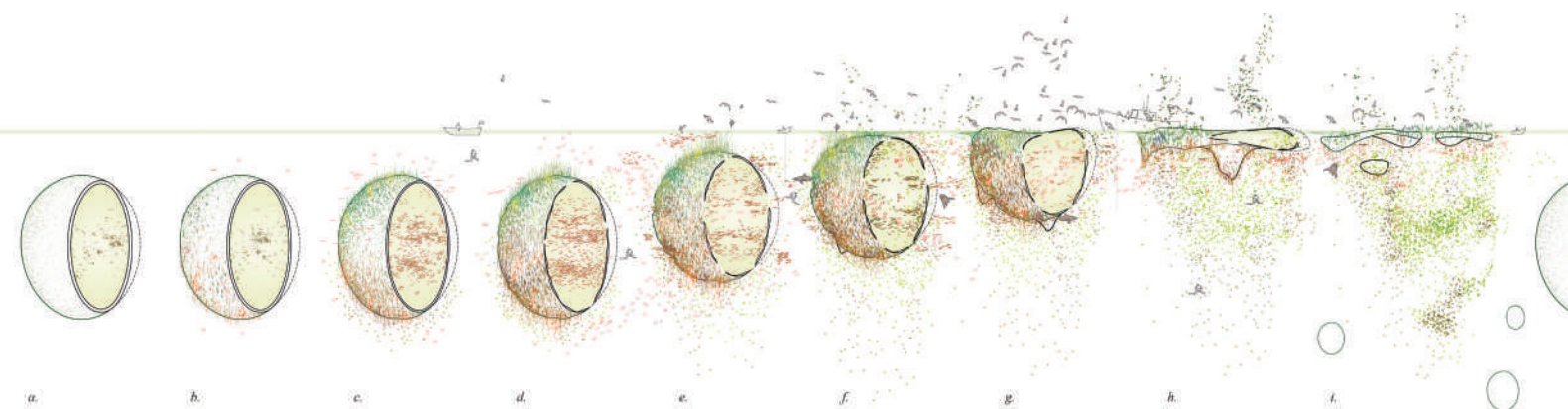
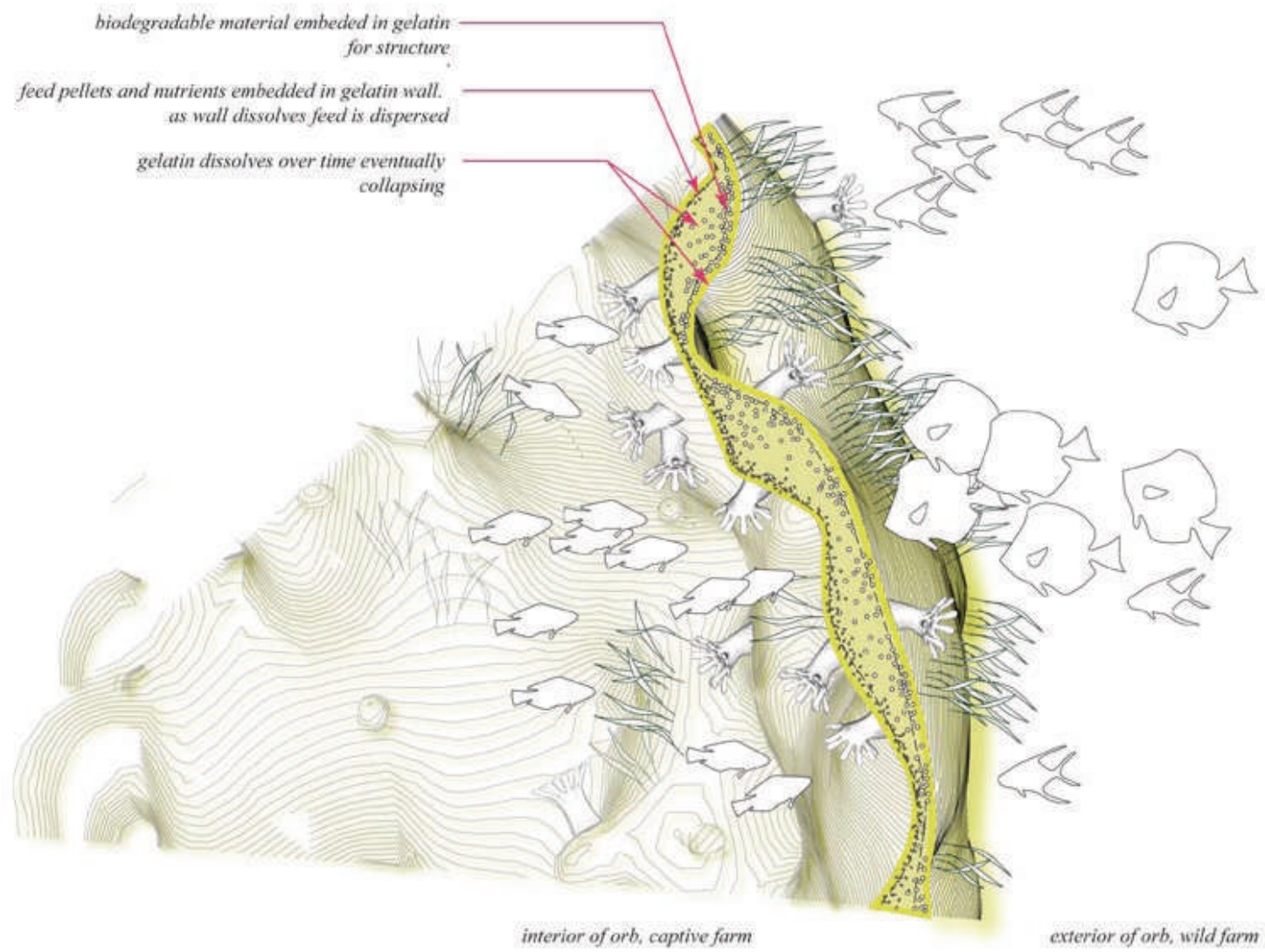
Life has differing characteristics from architecture, water for one is key to life whereas architects typically protect buildings from water. The warm moist air of a breath typically conjures up feelings of life, so do things that move, grow, change and die. Living things procreate, they have sex, they give birth to clones or babies, they strangle, they eat, they rest they are made of complex overlapping systems and often have numerous membranes. These are all basic qualities of life that aren't necessarily basic tenants of architecture... yet.

Once the living is incorporated, so are all of its affects and attitudes. The living has tremendous emotional power and strength conveyed through posture, look, sound etc. Objects don't have to be inert and unemotional, but can begin to suggest another kind of life, one which evokes emotional responses in people. Cuteness is a common trait that evokes feelings of sympathy, love, and care, though there are many emotional states that we can transfer from the living to alter our perceptions of the inanimate. Objects that stare back at you are unnerving—they represent something mysterious and alive. They charge the space that you occupy and change its mood. This power to alter the mood of a space is significant and deserves greater exploration. These projects do that by taking into account all aspects of the living, from the representational to the literal.

Gelatinous Orbs: Microcosmic Aquaculture

We imagine a future where the vast and deep expanses of the ocean will teem with overabundant floating gelatinous reefs. Human's will be nourished physically and aesthetically by encouraging new floating worlds of reefs that sustain large quantities of harvestable wild and captive fish. Farming in this project is not viewed as a monoculture but the creation of a new ecology where wild and captive wildlife are 'raised' and their aesthetic potential is enjoyed by future divers and fisherman.

By encouraging the establishment of new ecosystems contemporary farmers as well as the public can reap sustenance and aesthetic benefits from environmental stewardship. The ocean is a vast resource that can accommodate more life when the proper conditions are met. These conditions are minimal and new ecologies can flourish around the simplest substrate. In the ocean it is not a matter of making space for life but by making objects that attract life. By combining manufactured products with plant material we will help to define a new bio-engineered aesthetic associated with qualitative benefits that disturbs romantic desires to return to nature and environmentalism. Our ominous orbs will provide the structure from which this aesthetic will arise.



Cielo en la Tierra

Lo espiritual, un tema predominante y rector de la arquitectura premoderna, ha sido relativamente abandonado en el trabajo contemporáneo, reemplazado por la razón, la tecnología y otras modalidades. La creencia en lo sobrenatural, aquello que es más alto que lo que tenemos, permite la creación de un futuro brillante y fuera de este mundo.

En lo profundo de la fe católica está la conversión del pan en el cuerpo de Cristo; esta transfiguración de las propiedades de un material de lo orgánico a lo celestial es una de las muchas historias que desafiaron a generaciones de artistas y arquitectos a hacer de lo físico lo increíble. Bernini esculpió mármol para que pareciera aún más real que la apariencia de la carne, luego lo mezcló con miembros frondosos en su escultura Apolo y Dafne. O como en el ‘Éxtasis de Santa Teresa’, Bernini, el vagabundo de la luz natural, capturó y proyectó el sol sobre y detrás de superficies onduladas para crear una luz más espectacular y soñadora que cualquier cosa vista antes. Los jardines y el ninfeo de Villa Guilia de Ammanati, cuyas estructuras calcificadas están destinadas a apoyar el crecimiento de plantas verdes en superficies continuamente húmedas, transformaron la piedra en esponjas líticas gigantes que arrojan agua.

Heaven on Earth

The spiritual, a prevalent and guiding theme of pre-modern architecture, has been relatively abandoned in contemporary work, replaced by reason, technology, and other modalities. The belief in the supernatural—that which is higher than what we have—allows for the creation of a brilliant and out-of-this world future.

Deep within Catholic belief is the conversion of bread into the body of Christ; this transmogrification of a material’s properties from organic to celestial is one of many stories that challenged generations of artists and architects to make physical the unbelievable. Bernini sculpted marble to look even more real than flesh looks, then blended it with leafy limbs in his sculpture Apollo and Daphne. Or as in the ‘Ecstasy of St. Theresa’ Bernini, the wrangler of natural light, captured and projected the sun over and behind undulating surfaces to create light more spectacular and dreamy than anything seen before. The gardens and nymphaeum of Villa Guilia by Ammanati whose calcified structures are meant to support verdant plant growth across continuously moist surfaces, transformed stone into giant, water-spewing lithic sponges.

Las narrativas detrás de estos ejemplos hablan de eventos, fenómenos, estados emocionales y espacios sobrenaturales complejos y dramáticos. Las historias más favorecidas eran a menudo las más escandalosas o tomadas en el momento del éxtasis, lo que permitió al arquitecto la libertad basada en sus propias interpretaciones salvajes. ¿Cómo creas lo sobrenatural aquí en la tierra? Para hacer esto, estos arquitectos evitaron las convenciones creando nuevos métodos de construcción de la física y la biología mitológicas. Bel composto es una técnica que eliminó los límites típicos y creó un entorno fantásticamente visceral capaz de mezclar lo imaginario con lo real.

Parte de la importancia de Roma hoy en día se debe al deseo de hacer visible lo escandaloso y fabuloso, y esto se puede encontrar en los componentes de un edificio: altares, ábsides, sacristías, baldacchinos, grutas, esculturas y techos. Todos esos objetos a menudo no considerados arquitectónicos por su carácter fantasioso, o por la forma en que incorporan pintura, escultura, mobiliario, botánica y otros elementos. Es en esta naturaleza ajena que reside su potencial arquitectónico. Son espacios arquitectónicos incipientes y representativos que no se preocupan por órdenes, métodos y tectónica arquitectónicos anteriores; tampoco están impulsados por la geometría, la eficiencia y la gravedad. Son las semillas de nuevas formas espaciales.

The narratives behind these examples speak of complex and dramatic supernatural events, phenomena, emotional states, and spaces. The most favored stories were often the most outrageous or taken at the moment of ecstasy which allowed the architect freedom based on his own wild interpretations. How do you create the supernatural here on earth? To do this, these architects eschewed convention by creating new methods of constructing mythological physics and biology. Bel composto is one technique that eliminated typical boundaries, and created a fantastically visceral environment capable of blending the imaginary with the real.

Part of Rome’s importance today is because of the desire to make visible the outrageous and fabulous and this can be found in the components of a building: altars, apses, sacristies, baldacchino, grottoes, sculptures, and ceilings—those objects often not considered architectural because of their fanciful nature, or because of the way they incorporate painting, sculpture, furniture, botany, and other elements. It is in this outsider nature that their architectural potential lies. They are fledgling and representational architectural spaces unconcerned with previous architectural orders, methods, and tectonics; neither are they driven by geometry, efficiency, and gravity. They are the seeds for new spatial forms.

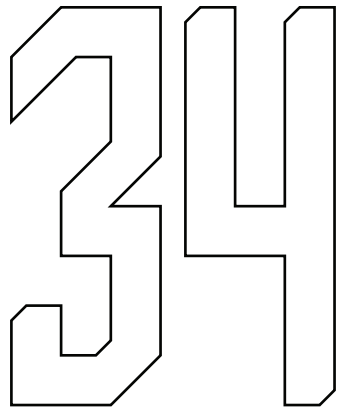


The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Being\Storefront for Art and Architecture 30th Anniversary Show. Photograph Anna Ritsch.

34

Conversación con Antonio Torres
Conversation with Antonio Torres

Santiago Miret



Conversación con Antonio Torres Conversation with Antonio Torres

Santiago Miret

Entrevista llevada a cabo (originalmente en español) el viernes 8 de mayo de 2020, en el marco de la Maestría en Investigación Proyectual de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

Santiago Miret: Un gusto enorme poder hablar con vos Antonio, muchas gracias por aceptar la invitación a este evento.

Antonio Torres: Por nada, al contrario, muchas gracias por la invitación, me resulta muy interesante lo que están planteando.

SM: Ya nos saludamos antes, pero te saludo nuevamente, las cuestiones de la televisión son así: ¿cómo estás? Veo que estás ahí en la playa muy cómodo.

(risas)

AT: Si, estoy aquí preparado para tener esta plática muy a gusto con mi Malbec en mano, así que del mismo modo, me pueden acompañar desde sus casas con un vinito o una cervecita. No se si es hora del mate por allá.

SM: Acá siempre es hora del mate y te digo que en este horario un vinito no viene nada mal.

(risas)

SM: Quisiera, primero que nada, presentar a nuestro invitado. Antonio es Artista, Arquitecto y educador mexicano-estadounidense que explora expresiones y sensaciones a través de diversos medios y la práctica arquitectónica. Cofundó The Bittertang Farm, junto con Michael Loverich, como un lugar para experimentar con la física, la biología, los comportamientos y las emociones de nuestro entorno. Continúa creando proyectos entre el hogar de su infancia en la zona rural de Michoacán, México, y la ciudad de Chicago. Tiene una Maestría en Arquitectura de la UCLA y ha enseñado estudios de diseño y tecnología a nivel internacional.

Santiago Miret: It's a great pleasure for me to be able to speak with you Antonio, thank you very much for accepting the invitation to this event.

Antonio Torres: You are welcome, on the contrary, thank you very much for the invitation, what you are proposing is very interesting to me.

SM: We greeted each other before, but I greet you again, that's television. How are you? I see that you are there on the beach very comfortable.

(laughs)

AT: Yes, I am here prepared to have this talk very comfortable with my Malbec in hand, so in the same way, you can accompany me from your homes with a little wine or a beer. I don't know if it's mate time over there.

SM: It's always mate time here and I tell you that a little wine is not a bad idea at this time.

(laughs)

SM: I would like, first of all, to introduce our guest. Antonio is a Mexican-American Artist, Architect and Educator who explores expressions and sensations through various media and architectural practice. He co-founded The Bittertang Farm, along with Michael Loverich, as a place to experiment with the physics, biology, behaviors, and emotions of our environment. He continues to create projects between his childhood home in rural Michoacán, Mexico, and the city of Chicago. He holds a Master of Architecture from UCLA and has taught design and technology studies internationally.

I am here prepared to have this
talk very comfortable with my
Malbec in hand

Recientemente, ha construido tres pabellones inflables, una piñata embarazada y exudante de azúcar, una colección de juguetes de peluche, una jaula para pájaros, un cuarto de cera, un ambiente comestible y un anfiteatro viviente.

Antonio ha recibido numerosos premios de arquitectura, incluido el Premio Architectural League para Jóvenes Arquitectos en Nueva York, el Premio Nuevas Prácticas AIA NY. Fue finalista en el concurso de arquitectos jóvenes MoMA PS1 en 2015, y recibió la beca TED en 2013.

Me presento brevemente, soy Santiago Miret, codirector de la Maestría en Investigación Proyectual del Centro POIESIS que dirige Jorge Sarquis y coordina María Laura Álvarez. Este evento, Antonio, trata sobre un tema, en principio raro podríamos decir, pero evidente y absolutamente contemporáneo.

Nuestro espíritu es de simple curiosidad, imitando en algún sentido, salvando las distancias, las intenciones que tenía Charles Jencks cuando se vio rodeado de una serie de prácticas extrañas, alegres y juguetonas a las que denominó Arquitectura Posmoderna pero, más importante, construyó categorías de análisis que permitieron introducirlas en el discurso disciplinar que por ese entonces eran ajenas, o por lo menos, conflictivas para con la disciplina.

De modo similar, en la actualidad, y hace ya unos cuantos años, una tendencia hacia lo adorable, lo suave y, en definitiva, lo cute ha empezado a transversalizarse, no sólo en las Escuelas de Arquitectura, sino en prácticas efectivas de oficinas en todo el mundo.

Ante tanta negatividad y especulaciones apocalípticas sobre la coyuntura que nos toca vivir, desde la Maestría en Investigación Proyectual y la Revista de Arquitectura Antagonismos, nos gustaría enfocarnos en cuestiones menos urgentes, menos útiles en términos prácticos, pero posiblemente más importantes y valiosas para un devenir disciplinar que es cada vez más vertiginoso.

Para no extenderme mucho más y pasar a nuestro plato principal del día de hoy, voy a dar comienzo al pequeño diálogo que vamos a tener con Antonio. Les comento que la idea es que Antonio y yo charlemos un poco sobre su práctica, el devenir contemporáneo que propone la agenda del seminario y, sobre el final, intentar construir esquemáticamente algún panorama respecto del futuro de estas prácticas en el contexto que propone este seminario, si es posible, y si no, aunque sea pasaremos un buen rato.

Al finalizar nuestra conversación que, estimo, llevará unos 20 o 30 minutos, podrán hacer preguntas los presentes. Bien, pasemos entonces a la primera pregunta que tengo para vos Antonio.

Recently, he has built three inflatable pavilions, a pregnant and exuding sugar piñata, a collection of stuffed toys, a bird cage, a wax room, an edible environment and a living amphitheater.

Antonio has received numerous architectural awards, including the Architectural League Award for Young Architects in New York, the AIA NY New Practices Award. He was finalist in the MoMA PS1 Young Architects Competition in 2015, and received the TED grant in 2013.

I introduce myself briefly, I am Santiago Miret, co-director of the Master's in Project Research at the POIESIS Center directed by Jorge Sarquis and coordinated by María Laura Álvarez. This event, Antonio, deals with a topic at first, we could say strange, but clearly and absolutely contemporary.

Our spirit is one of simple curiosity, imitating in some sense, the intentions that Charles Jencks had when he was surrounded by a series of strange, happy and playful practices that he called Postmodern Architecture but, more importantly, he constructed categories of analysis that allowed them to be introduced into the disciplinary discourse, which at that time were alien, or at least, conflictive with the discipline.

Similarly, today, and a few years ago, a trend towards the lovable, the soft and, ultimately, the cute has begun to mainstream, not only in the Schools of Architecture, but in effective office practices in all around the world. From Antagonisms Architecture Magazine, we would like to focus on less urgent issues, less useful in practical terms, but possibly more important and valuable for a future discipline that is increasingly dizzying.

In order not to go on too long and move on to our main theme today, I am going to start the little dialogue that we are going to have with Antonio. I comment that the idea is for Antonio and I to chat a little about their practice, the contemporary evolution of Architecture and, towards the end, try to schematically construct some panorama regarding the future of these practices If possible, and if not, at least we will have a good time.

At the end of our conversation, which I estimate will take 20 to 30 minutes, those present will be able to ask questions. Well, let's move on to the first question I have for you, Antonio.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Walls of Wax: Pop-Up Retail Shop for Michael Bastian. 2014.



Burble Bup: City of Dreams Pavilion 2011

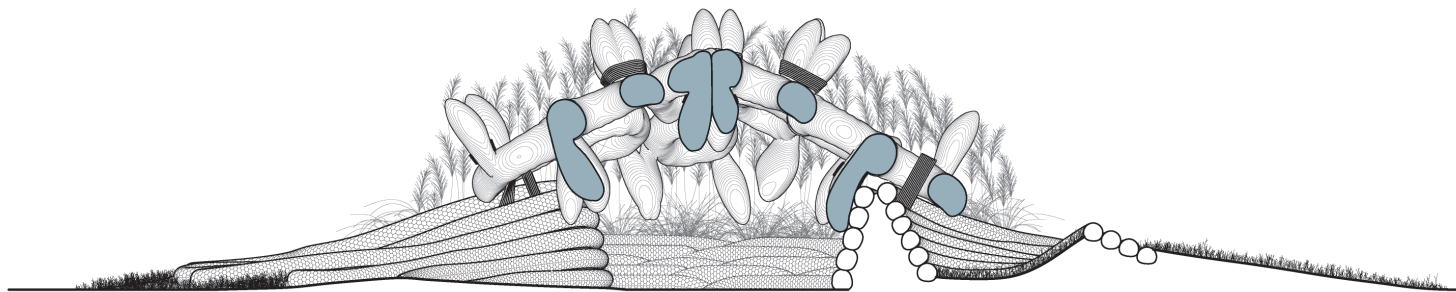
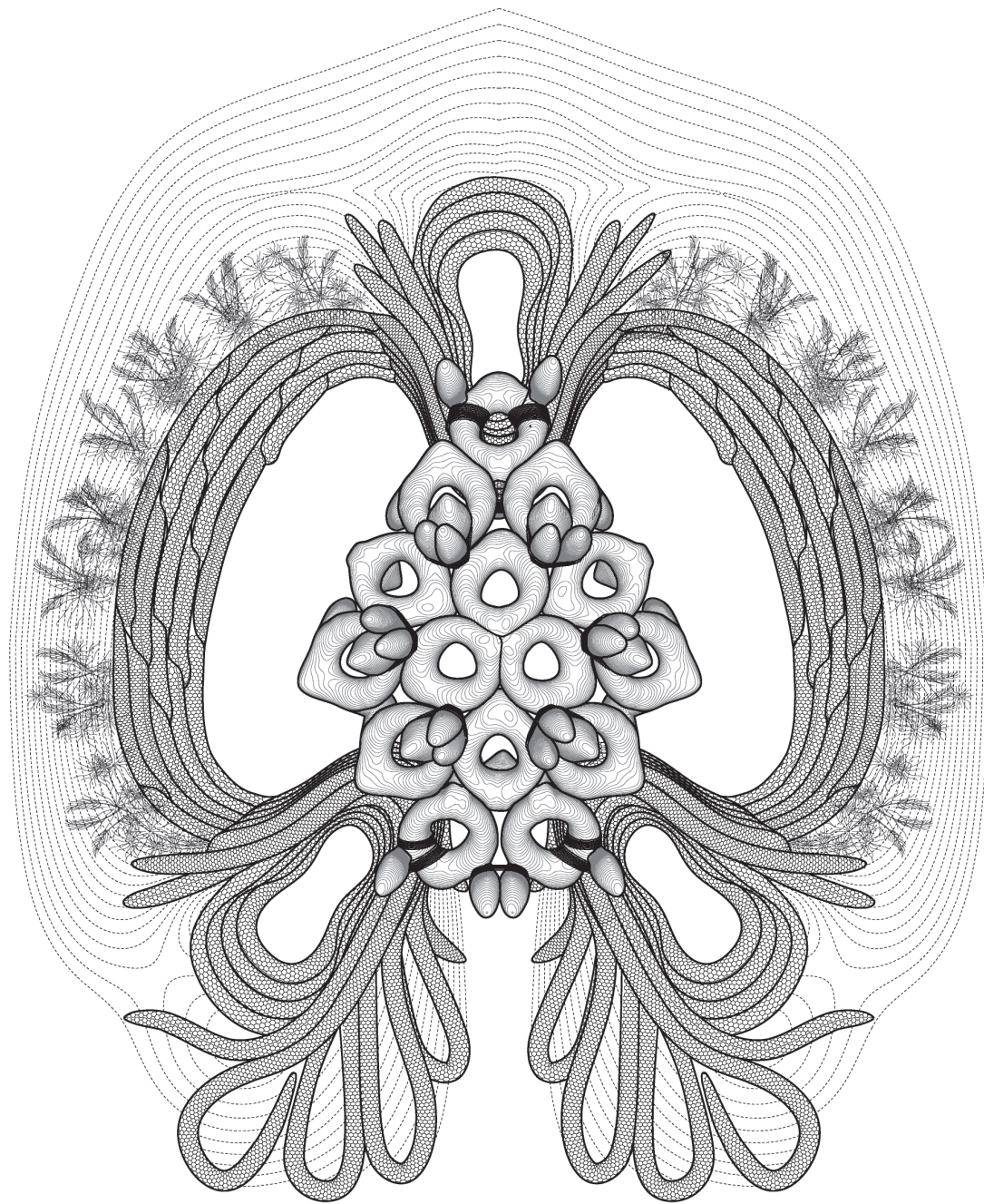
Client: FIGMENT

Photographs by: Anna Ritsch

Build Team: Antonio Torres, Michael Loverich, Ubaldo “Chubas” Arenas, Rocket Osborne and Lots of love from NYC Volunteers.

Burble Bup is the earthen and inflatable answer to the second annual FIGMENT/ENYA/SEAoNY City of Dreams Pavilion Competition. Built of tactile materials the pavilion is a place of touch, interaction, play, and humorous social engagement. Thin membranes hold air and wood chips in bizarre and colorful volumes, attracting people to play underneath its dangling canopy and engage with their environment and neighbors in strange and interesting new ways. Designed to be played with, Burble Bup comes alive when filled with people hugging, punching, and petting it. This is encouraged throughout the summer with spontaneous and organized performances occurring in and around the pavilion, exciting the soft and supple structure.

Unlike most pavilions, the soil berms produce a private interior with whorls of smaller spaces knotted around its periphery. These soil mounds, constructed of soil and bark-filled fabric tubes, provide sitting and climbing surfaces. The exterior gradually mounds up in a series of grassy benches rising to form a visual and acoustical boundary for the pavilion's interior where public performances, as well as private small talk, can be enjoyed.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Burble Bup: City of Dreams Pavilion. 2011.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Burble Bup: City of Dreams Pavilion. 2011.



The Bittertang Farm, Antonio Torres & Michael Loverich, Burble Bup: City of Dreams Pavilion, 2011.

Bittertang y el Placer

SM: Algo que aparece repetidas veces en Bittertang es la palabra “placer”. Nos gustaría saber si podías expandir un poco esta idea: ¿a qué te refería exactamente con esa palabra? Y si tiene algún tipo de relación con cuteness, que tiene que ver con esa Arquitectura que es placentera en un sentido adorable, en un sentido mucho más próximo a sentimientos con los que, quizá, la disciplina arquitectónica no está muy familiarizada. Sobre todo, me interesa una categoría que vos trabajás en tu práctica que es la categoría babies.

AT: Primero que nada, muchas gracias por la introducción. Para mí, vaya el término, es un placer estar aquí conversando con vos (risas), pero también con el resto de los participantes. Yo creo que no me están mintiendo y realmente hay más de 70 participantes.

SM: 91 ahora, para ser exactos.

(risas)

Es importante que nuestro trabajo pueda hacer que la gente tenga reacciones y comportamientos que quizá nunca se imaginaron que iban a poder tener o que la Arquitectura les iba a poder brindar

AT: Bueno, agradecer la posibilidad de platicar y llevar el trabajo de Bittertang a buena parte de Latinoamérica. Quiero recalcar que llevamos diez años en esta conversación entre Michael, mi socio, mi acompañante en este viaje. Con ideas y conversaciones en la ciudad de Nueva York donde intentábamos buscar una manera más interesante para nosotros de cómo abordar la Arquitectura, desde un punto de vista personal.

Bittertang and Pleasure

SM: Something that appears repeatedly in Bittertang is the word “pleasure.” We’d like to know if you could expand this idea a bit: what exactly do you mean by that word? And if it has some kind of relationship with cuteness, which has to do with that Architecture that is pleasant in an adorable sense, in a sense much closer to feelings with which, perhaps, the architectural discipline is not very familiar. Above all, I am interested in a category that you work in your practice, which is the babies category.

AT: First of all, thank you very much for the introduction. For me, it is a pleasure to be here talking with you, but also with the rest of the participants. I believe that they are not lying to me and there are actually more than 70 participants.

SM: 91 now, to be exact.

(laughs)

Es importante que nuestro trabajo pueda hacer que la gente tenga reacciones y comportamientos que quizá nunca se imaginaron que iban a poder tener o que la Arquitectura les iba a poder brindar

AT: Well, thank you for the possibility of talking and taking Bittertang’s work to a good part of Latin America. I want to emphasize that we have been in this conversation for ten years between Michael, my partner, my companion on this trip. With ideas and conversations in New York City where we were trying to find a more personal and physical approach to Architecture.

Tambien quiero aprovechar un momento para brindarles un poco de contexto sobre el inicio de Bittertang. Los dos acabábamos de terminar la maestría. En 2008 se desploma la economía, en Estados Unidos. Estos cambios permiten encontrar un espacio para replantear intereses. Para replantear la educación y el conocimiento que uno mismo adquiere en el transcurso de la carrera en Arquitectura. En nuestro caso fue durante la maestría en donde descubrimos que nos interesaba pensar un poco más en proyectos, o en arquitecturas que, si bien no habíamos denominado en ese entonces como “placentera”, pero sí proyectos y estilos o movimientos de la Arquitectura a través de la historia que ponían al cuerpo humano, por decirlo de alguna manera, como el principal actor en los espacios arquitectónicos.

Para contestar a tu pregunta más directamente, yo creo que ahora podríamos definir el placer dentro de la Arquitectura primeramente porque la Arquitectura es algo que nos debe de causar placer. Es decir, primero que nada, tenemos que entender que la Arquitectura, hacer Arquitectura, pensar en Arquitectura, dibujar Arquitectura, hablar de la Arquitectura, nos tiene que causar placer. Lo que estamos haciendo hoy que es dejar un poco de lado lo que teníamos planeado o agendado, dejar un poco la rutina y sentarnos alrededor de nuestras pantallas para tener una conversación sobre la Arquitectura porque eso es placentero, ¿no?

Adentrándonos mas en la definicion del placer en el trabajo de Bittertang Farm, es importante que nuestro trabajo pueda hacer que la gente tenga reacciones y comportamientos que quizá nunca se imaginaron que iban a poder tener o que la Arquitectura les iba a poder brindar. Eso creo que, para nosotros, define el placer en proyectos arquitectónicos y lo importante de tener estos términos, estos conceptos como ideologías a la hora de proyectar y a generar ideas.

Architecture is something that should cause us pleasure

Históricamente el arquitecto se proyecta como un personaje, digamos, muy sufrido. El arquitecto siempre es aquel que nadie entiende, que su arte no es apreciada. También tratamos de librarnos un poco de esa postura y plantear el proceso arquitectónico, la disciplina y la práctica de la Arquitectura como algo que se pueda convertir en cuestiones más placenteras.

I also want to take a moment to give you a bit of context on the start of Bittertang. We had both just finished our master’s degree. In 2008 the economy collapsed in the United States. These changes allow finding a space to rethink interests. To rethink the education and knowledge that oneself acquires in the course of the career in Architecture. In our case, it was during the master’s degree where we discovered that we were interested in thinking a little more about projects, or architectures that, although we had not called “pleasurable” at that time, but projects and styles or movements of Architecture through history that put the human body and the sensorial, so to speak, as the main actors in architectural spaces.

To answer your question more directly, I believe that now we could define pleasure within Architecture primarily because Architecture is something that should cause us pleasure. That is, first of all, we have to understand that Architecture, making Architecture, thinking about Architecture, drawing Architecture, talking about Architecture, has to cause us pleasure. What we are doing today is putting aside what we had planned or scheduled a bit, leaving the routine a bit and sit around our screens to have a conversation about architecture because that is pleasurable, right?

Going deeper into the definition of pleasure in the work of Bittertang Farm, it is important that our work can make people have reactions and behaviors that perhaps they never imagined they were going to have or that Architecture was going to be able to provide them. I think that, for us, defines the pleasure in architectural projects and the importance of having these terms, these concepts as ideologies when designing and generating ideas.

Historically the architect is projected as a character, let’s say, very tortured. The architect is always the one that nobody understands, that his art is not appreciated. We also try to move away from that posture a bit and pose the architectural process, discipline and practice of Architecture as something that is more enjoyable.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Animate Sensate: A Plush Toy Collection. 2010.

Para abordar la segunda parte de la pregunta, la categoría de los Babies, la cual se escucha muy raro insertar esta categoría dentro de la Arquitectura y especialmente, sin tener imágenes en frente en donde quizá colocas un poco más el concepto, pero basta con hacer una breve investigación y nos damos cuenta que la figura del bebe o el querubín, estas criaturas, por decirlo de alguna manera, han sido parte no solamente de la Arquitectura sino también del arte, la moda, la literatura. Creo que antes no se había interrogado el porqué del uso de estos personajes, de estos cuerpos, dentro de edificios. Pero se utilizan de diferentes maneras como elementos arquitectónicos.

Fue muy interesante para nosotros escribir Baby Fat, un ensayo en 2010, donde comenzamos a hablar, no solamente de la importancia de estos personajes históricamente, sino del valor de entenderlos también a través de su morfología, entender el concepto de la neotenia. Entender cómo a través de la historia en diferentes períodos estos personajes iban cambiando, iban convirtiéndose en personajes donde asumían o personificaban roles de un humano quizá ya desarrollado y en otras ocasiones se manifestaban como criaturas que promovían el humor y lo cute, que alivianaban un poco más los espacios, que eran utilizados simbólicamente.

La Plush Toy Collection (2010) es un proyecto que fue parte de una colección de muñecos que desarrollamos donde justamente comenzamos un proceso más material y más físico, que partió de los Bebes, al interrogar formas complejas con el proceso de los muñecos de peluche. Es decir, desarrollamos técnicas para poder elaborar cuerpos/volumenes con patrones en dos dimensiones, y además exploramos la parte tectónicamente en como estructurar y presurizar estos patrones para que tomen las volumetrías deseadas. Esto abrió toda una serie de cosas muy interesantes que nos llevaron a desarrollar proyectos en los siguientes dos años en donde ya estábamos insertando u ocupando estos "peluches". Para regresar al punto, los bebés, fue un enfoque, una investigación histórica pero rápidamente se convirtió en procesos de imaginación y en métodos para el proyecto arquitectónico. Finalmente pudimos entender que lo suave (softness) se le da fácilmente a los bebés, pero no a la arquitectura.

SM: Y qué recepción, en general, o quizá puedas contar un caso puntual, ha tenido tu trabajo en los distintos contextos. Sabemos que estás en el contexto de la academia en UIC en Chicago con Robert Somol. Pero además de la recepción que ha tenido en el campo de la academia, ¿cómo ha sido en el campo profesional, en los contextos del arte en donde te has desempeñado? Me refiero en relación a esto que comentabas antes que hay una visión del arquitecto como alguien sufrido, un loco a quien nadie entiende. Pero pareciera que tu producción tiene una proximidad con el usuario que no tiene que ver con lo funcional, que no tiene que ver con que las cosas sean útiles, sino que apela a un tipo de

To address the second part of the question, the category of Babies, which is very strange to insert this category within Architecture and especially, without having images in front where perhaps you place the concept a little more, but it is enough to do a brief investigation and we realize that the figure of the baby, the cherub, or the putti, these creatures, to put it in some way, have been part not only of architecture but also of art, fashion, literature. I believe that, in the past, the reason for the use of these characters, of these bodies, inside buildings had not been questioned. But they are used in different ways as architectural elements.

It was very interesting for us to write Baby Fat, an essay in 2010, where we began to talk, not only about the importance of these characters historically, but about the value of understanding them also through their morphology, understanding the concept of neoteny. Understand how through history in different periods these characters were changing, they were becoming characters where they assumed or impersonated roles of a mature human and on other occasions they manifested as creatures that promoted humor and cuteness, which alleviated a bit the mood of spaces, which were used symbolically.

The Plush Toy Collection (2010) is a project that was part of a collection of plush figures that we developed where we questioned soft materials and the physical process for making complex shapes with the process of stuffing volumes. That is, we develop techniques to be able to elaborate bodies/volumes with patterns in two dimensions, and we also explore them tectonically and pressurized these patterns so that they take the desired forms. This opened a whole series of very interesting things that led us to develop projects in the next two years where people were already occupying these "stuffed animals". To get back to the point, the babies, was a focus, a historical investigation but it quickly became a process of imagination and method for the designing architectural projects. Finally, we were able to understand that softness comes naturally for babies, but not for architecture.

SM: And what reception, in general, or perhaps you can tell a specific case, your work has had in the different contexts. We know that you are in the context of the academy at UIC in Chicago with Robert Somol. But in addition to the reception it has had in the field of academia, how has it been in the professional field, in the contexts of art where you have worked? I mean in relation to what you mentioned before that there is a vision of the architect as someone tortured, a madman whom no one understands. But it seems that your production has a proximity to the user that has nothing to do with functionality, which has nothing to do with things being useful, but rather appeals to a type of need that has to do, precisely with pleasure. But that

necesidad que tiene que ver, justamente con el placer. Pero que además apela a sensaciones que tienen que ver con otros aspectos que la Arquitectura no está acostumbrada a tratar.

AT: En general, bien. Yo creo que he tenido la fortuna de encontrar gente o se testigo de la necesidad y el hambre que existe por las nuevas ideas en Arquitectura. Mucha gente apoya lo “raro”, les mueve encontrar ideas novedosas. Esa parte no ha sido muy difícil. Por otro lado, también hay que explicar un poco que para nosotros no ha sido importante enfocarnos en la creación de Arquitectura permanente o suscribirnos a las ideas de que sólo la Arquitectura que hace algo tiene mérito, o sólo la Arquitectura que funciona o resuelve problemas sistemáticos es importante. No nos interesa pensar en la Arquitectura sustentable, por ejemplo, donde el valor agregado es la certificación que se le otorga y no las cualidades que desarrolla. Tuve la fortuna de haber podido dejar esas nociones atrás durante el proceso de terminar mi maestría y desde allí sentirme un poco más liberado y comenzar a encontrarme con gente a los que se los puede llamar “los viajeros” que te acompañan. De repente encuentras grupos o gente que les interesa tu trabajo y a ti te interesa su trabajo, y se convierte en algo en donde se va haciendo, se va cosechando, se va desarrollando, y se va enseñando. Y es justo lo que intento hacer ahora desde la escuela de arquitectura en la UIC en Chicago, como educador.

El truco o lo difícil es ser consistente con el trabajo y poder lograr o hacerse uno su propio espacio, su nicho desde donde se pueda seguir explorando y disfrutando. Otra parte que me toca hacer a mi es trabajar en dos contextos - Estados Unidos y México, dos culturas muy distintas en cuestiones arquitectónicas. La Arquitectura en México se entiende muy diferente. En México hay un interés por entender la Arquitectura a través del edificio, de construir. Y en Estados Unidos encuentras que la disciplina de la Arquitectura, o la conversación de la Arquitectura no es tan enfocada en el producto o en qué haces, sino un poco más en cómo lo haces. Esa dicotomía creo es muy interesante como arquitecto. La gente en ambos lados de la frontera, a veces no entiende si el trabajo de Bittertang es arte o Arquitectura, a veces tienes que explicar eso.

La reacción de la gente que ha interactuado en Nueva York con los proyectos que nos ha tocado construir y que han sido insertados en espacios públicos en Manhattan, ha sido realmente una de las consecuencias más productivas para nosotros. Ver lo que la gente hace con este tipo de trabajo. La gente a lamido nuestros proyectos, los ha abrazado, se han perturbado por nuestro trabajo y eso también tiene mucho valor. No todo el tiempo vas a satisfacer a todos. Que tu puedas causarle una reacción visceral o una reacción como: “¿qué chingados es esto!?” es también muy importante y de sumo valor para el trabajo.

also appeals to sensations that have to do with other aspects that Architecture is not used to deal with.

AT: Overall, good. I think I have been fortunate to meet people or witness the need and hunger that exists for new ideas in Architecture. Many people support the “weird”, they are moved to find new ideas. That part has not been very difficult. On the other hand, sometimes we have to explain that for us it has not been important to focus on the creation of permanent Architecture or to subscribe to the notion that only Architecture that does something has merit, or that only Architecture that works or solves systematic problems is important. We are not interested in thinking about mainstream sustainable architecture, for example, where the added value is the certification that is granted and not the qualities it develops. I was fortunate to have been able to leave those notions behind during the process of finishing my master’s degree and from there feel a little more liberated and begin to meet people who can be called “fellow travelers”. Suddenly you find groups or people who are interested in your work and you are interested in their work, and it becomes something where it is done, it is harvested, it is developed, and it is taught. And it is just what I try to do now from the architecture school at UIC in Chicago, as an educator.

The trick or the difficult thing is to be consistent with your work and to be able to achieve or make your own space, your niche from where you can continue to explore and enjoy. Another part that I have to do is work in two contexts - the United States and Mexico, two very different cultures in architectural matters. Architecture in Mexico is understood very differently. In Mexico there is an interest to understand Architecture through the building, to build. And in the United States you find that the discipline of Architecture, or the conversation of Architecture, is not so focused on the product or what you do, but a little more on how you do it. I think that dichotomy is very interesting as an architect. People on both sides of the border, sometimes they don’t understand if Bittertang’s work is art or architecture, sometimes you have to explain that.

The reaction of the people who have interacted in New York City with the projects that we have had to build and that have been inserted in public spaces in Manhattan, has really been one of the most productive consequences for us. See what people do with this type of work. People have licked our projects, embraced them, been disturbed by our work and that is also very valuable. Not all the time you are going to satisfy everyone. Producing them a gut reaction or a reaction like, “What the fuck is this!?” it is also very important and of great value for our work.

Cuteness y la Arquitectura

SM: Si querés, podemos avanzar un poco más en el plano de la generalidad. Recién hablabas de que habías podido, en los últimos años de tu maestría, empezar a entender qué quería decir liberarse un poco de algunos prejuicios que la disciplina impone casi por defecto. Y te quería consultar respecto de los modos de representación. Los contemporáneos avances en materia de software nos permiten tener una aproximación “user friendly” a nociones como algoritmo o sistema que, una década atrás, eran espacios restringidos a especialistas altamente capacitados. Plataformas como Rhinoceros + Grasshoper, renderizadores como Lumion o Corona, vuelven las cosas mucho más llanas y directas: al alcance de los diseñadores. En pocas palabras, ya no hace falta saber de sistemas o entender a qué nos referimos exactamente con diagramas para poder trabajar con ellos. ¿Compartís esta idea? ¿Ves esta tendencia como algo positivo? ¿Crees que la emergencia de lo digital como herramienta más accesible vuelve lo anteriormente considerado seriamente intrincado algo alegremente prolífico?

People have licked our projects, embraced them, been disturbed by our work and that is also very valuable

AT: Creo que es importate ofrecer el contexto para esta serie de preguntas y decir que la Arquitectura a estado o ha sido dominada por lo digital en los últimos 20 años. Es decir, mucho de la conversación de la Arquitectura, desde los noventas, ha sido sobre estos cuestionamientos de herramientas digitales. Actualmente se puede incluir la conversacion sobre lo Post-Digital y lo que implica profundizar un mundo lleno de objetos digitales, que como lo planteas en la pregunta, es seriamente y alegremento prolífico.

Sin embargo, las ideas que seguimos desarrollando, tal como Cuteness, Softness, y el Placer, necesitan de herramientas en ambos mundos. Hemos intentado utilizar los softwares como herramientas para poder conectar lo físico y lo digital. Es decir, es muy importante seguir operando bajo métodos más analógicos y tradicionales que demandan ser físicos. Pero tambien darle importancia a los procesos digitales que nos ayudan a dar forma y acotan el proceso de exploracion en los proyectos hacia el mundo en el que van a existir.

Cuteness and Architecture

SM: If you want, we can go a little further on the level of specificity. You were just talking about how you had been able, in the last years of your master’s degree, to begin to understand what it meant to free yourself a little from some of the prejudices that discipline imposes almost by default. And I wanted to consult you regarding the modes of representation. Contemporary advances in software allow us to have a “user friendly” approach to notions such as algorithms or systems that, a decade ago, were spaces restricted to highly trained specialists. Platforms like Rhinoceros + Grasshopper, renderers like Lumion or Corona, make things much easier and direct within the reach of designers. In short, you no longer need to know about systems or understand what exactly we mean by diagrams to be able to work with them. Do you share this idea? Do you see this trend as a positive thing? Do you think that the emergence of digital as a more accessible tool makes what was previously considered seriously intricate something happily prolific?

AT: I think it is important to offer the context for these questions and say that Architecture has been dominated by the digital in the last 20 years. In other words, much of the conversation in Architecture, since the nineties, has been about these questions of digital tools. Currently we can include the conversation about the Post-Digital and what it implies to deepen a world full of digital objects, which, as you put it in the question, is seriously and happily prolific.

However, the ideas that we continue to develop, such as Cuteness, Softness, and Pleasure, need tools in both worlds. We have tried to use software as tools to connect the physical and the digital. That is, it is very important to continue operating under more analog and traditional methods that demand to be physical. But also give importance to digital processes that help us to shape and speeds up the exploration process in projects

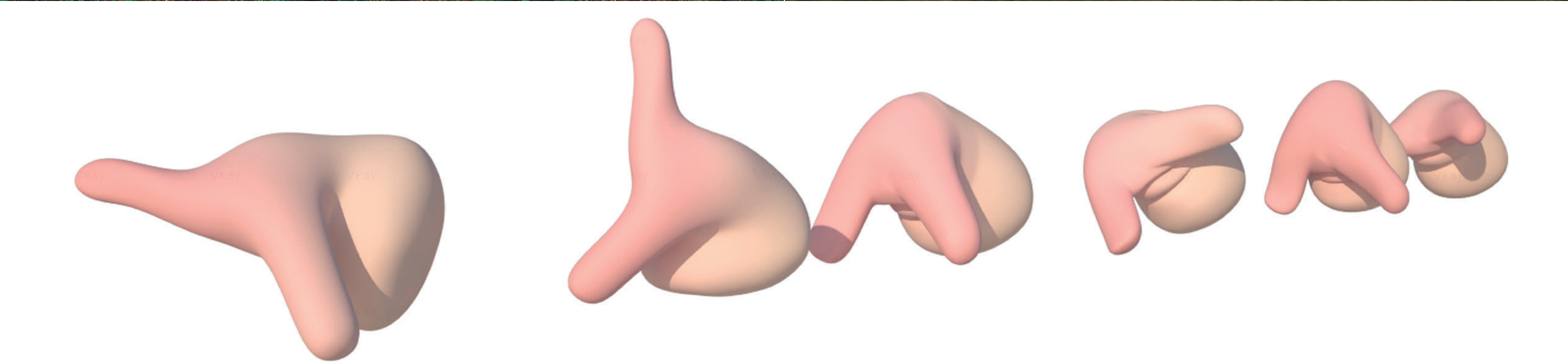


Animate Sensate: A Plush Toy Collection

Our Plush Toy Collection merges the Victorian Era's hunger for swollen pillows, upholstery and other additive pleasure components with the Age of Exploration's rapid discovery and documentation of strange new exotic beasts and environments.

If the Victorian era was seen as an era crammed with overstuffed furniture obscuring structure and bones producing ominous environments then that furniture cannot be separated from the mood established nor can one ignore the influence that they would have on the mood of the architect. In a similar way explorations and the discovery of the New World's flora and fauna influenced Baroque and Rococo spatial and material culture, with spaces expanding and walls encrusted with newly discovered organic materials. Careful and articulate analysis and storytelling of these beautiful new creatures influenced Baroque and Rococo spatial and material culture.

With our plush toys, by creating new species with specific habits, habitats, motion and emotions we intend to both produce mood altering artifacts with personality as well as influence our spatial attitudes.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Animate Sensate: A Plush Toy Collection. 2010.

The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Animate Sensate: A Plush Toy Collection. 2010.

Por ejemplo, la materialidad es extremadamente importante en nuestro trabajo. Al poner un objeto o un elemento Arquitectónico en frente de personas se tiene que tener un alto entendimiento de las cualidades de los materiales, de cómo se puede anticipar o visualizar el comportamiento de estos materiales a la hora de ser interactuados. Este proceso se lleva acado tanto en digital como en físico.

Para nosotros es importante reconocer la importancia de lo digital, la importancia del software, pero estrictamente como herramienta, como lo planteas en la pregunta, para la representación o para el entendimiento del proyecto, pero el valor, lo importante para nosotros es el proceso físico cuando se llega a elaborar toda esta serie de cuestionamientos que realmente cambian los proyectos, o hacen que cambies la manera de entender estas formas. Otro ejemplo que les puedo brindar son los inflables, la idea de trabajar con inflables surgió de restricciones de espacio a la hora de prototipar ideas. Michael y yo vivíamos en un departamento muy pequeño en Nueva York, prototipar proyectos o ideas tenía que ser hecho en un espacio muy reducido, entonces inflar y desinflar algo era un proceso muy rápido. Esa exploración física nos llevó a elaborar toda una serie de técnicas para desarrollar estos proyectos con una materialidad muy física y única. Por otro lado, a esta materialidad se le habían asignado ciertas sensaciones y cualidades extremadamente interesantes en el proceso de representacion con dibujos digitales tal como texturas, colores, y emociones.

Siempre va a haber maneras de que la disciplina se transforme, evolucione

Categorías y Disciplina

SM: Lo que decís es interesante, y me lleva a la siguiente pregunta que te quería hacer que tiene que ver con la posibilidad de encarar una cuestión que parece una tontería, que es pensar que uno se puede enternecer o generar algún tipo de relación que vaya más allá de una cuestión intelectual o meramente abstracta con el proyecto. Que en realidad uno cuando está dibujando o modelando tridimensionalmente en realidad está pensando cómo eso se materializa y cómo, en definitiva, se puede convertir en un objeto en el mundo.

towards the world in which they will exist. For example, materiality is extremely important in our work. When putting an object or an Architectural element in front of people, you need to have a high understanding of the qualities of the materials, of how you can anticipate or visualize the behavior of these materials when interacting. This process is carried out both digitally and physically.

For us it is important to recognize the importance of the digital, the importance of software, but strictly as a tool, as you ask in the question, for representation or for understanding the project, but the value, what is important for us is the physical process when it comes to elaborating all this series of questions that really change the projects, or make you change the way you understand these forms. Another example that I can give you are inflatables, the idea of working with inflatables came from space restrictions when prototyping ideas. Michael and I lived in a very small apartment in New York, prototyping projects or ideas had to be done in a very small space, so inflating and deflating something was a very quick process. This physical experimentation led us to develop a whole series of techniques to develop these projects with a very physical and unique materiality. On the other hand, certain extremely interesting sensations and qualities had been assigned to this materiality in the process of representation with digital drawings such as textures, colors, and emotions.

Categories and Discipline

SM: What you say is very interesting, and it leads me to the next question that I wanted to ask you, which has to do with the possibility of facing a problem that seems silly, which is to think that one can soften or generate some kind of relationship that goes beyond an intellectual or merely abstract issue regarding the project. That in reality, when one is drawing or modeling three-dimensionally, we are actually thinking about how that materializes and how, ultimately, it can become an object in the world.

En ese sentido, la pregunta que quería hacerte era. A grandes rasgos, uno podría decir que, una buena parte de la Arquitectura o de los arquitectos ven con cierta reticencia la producción de imágenes como las que estamos ponderando en esta conversación. Y algunos lo hacen con razón. Ya que hay ciertas arquitecturas se producen simplemente por el hecho de que son tendencia o están de moda o son fáciles de hacer. Quería preguntarte si vos ves posible construir esa diferenciación respecto de que este tipo de práctica no sea una moda o una tendencia pasajera, sino que la disciplina pueda hacerse cargo de este tipo de, no lo llamaría estilo, sino este tipo de producciones. Poder hacer que, así como en algún momento la Arquitectura se hizo cargo del paisaje, que era un territorio ajeno, que pueda hacerse cargo de sensaciones y experiencias materiales en las cuales estamos un poco extrañados. Somos un poco distantes de ellas.

AT: Con respecto a la pregunta de tendencias o estilos, o si esto es una tendencia pasajera, yo no lo pienso tanto. En este momento de mi carrera, no me interesa definir o dar por echo nuestro trabajo en relacion a una conversación más amplia, porque me interesa seguir disfrutando y divirtiéndome con las ideas, con lo placentero que es el proceso del diseño arquitectónico. Pero, quizás lo que puedo aportar como reaccion a la pregunta, es also que comenté al principio de nuestra conversación, y recalcar lo importante de ser consistente con el trabajo. Es importante realmente desarrollar el proyecto que pueda englobar ideas con más de arco, con más proyección. Un trabajo que puede ayudarle a uno como diseñador y arquitecto a mantenerse interesado en la exploración de ideas y conceptos, como la suavidad, como lo táctil. De hecho, ahora me encuentro investigando un sentido que creo que la Arquitectura no ha tenido tanta exploración que es el... y es el placer de...

SM: El gusto.

AT: ¡El gusto! Poder saber si realmente existen maneras de tener una experiencia arquitectónica a través de la boca y lo que incluye todo este órgano poco explorado en la arquitectura. Para mi es muy fácil relacionarlo con toda esta serie de ideas locas que quizá podamos construir. Pero es importante mantenerse consistente, yo creo que el tiempo lo dice todo. Diez años no pasan de más, y aquí estamos.

La otra cuestión es que siempre va a haber maneras de que la disciplina se transforme, evolucione. Yo veo compañeros que respeto bastante, estos viajeros, que ahora pude ver en la revista Antagonismos, por ejemplo, la práctica de Young Ayata que ahora ya están completamente adentradas en la triple O (Object-Oriented-Ontology), otros que están con FOO, otros con el POO, ya no sabemos cuántas O

In that sense, the question I wanted to ask you was. Broadly speaking, one could say that a good part of architecture or architects view the production of images like the ones we are pondering in this talk with some reluctance. And some do it rightly. Since there are certain architectures, that are produced simply by the fact that they are trendy or fashionable or easy to do. I wanted to ask you if you see it possible to build that differentiation regarding that this type of practice is not a fad or a passing trend, but that the discipline can embrace this type of, I would not call it style, but this type of productions. To be able to do that, just as at some point the Architecture took over landscape, which was a foreign territory, that it can take charge of sensations and material experiences in which we are a little surprised. We are a bit distant from them.

AT: Regarding the question of trends or styles, or if this is a passing trend, I don't think about it so much. At this point in my career, I am not interested in defining or taking for granted our work in relation to a broader conversation, because I am interested in continuing to enjoy and have fun with ideas, with how pleasurable the process of architectural design is. But perhaps what I can contribute as a reaction to the question is also what I commented at the beginning of our conversation and that is to emphasize the importance of being consistent with the work. It is really important to develop the project that can encompass ideas with more arc, with more projection. To develop work that can help one as a designer and architect to stay interested in exploring ideas and sensorial concepts, such as softness. In fact, now I find myself investigating a sense that I think Architecture has not had so much exploration which is the ... and it is the pleasure of ...

SM: The taste.

AT: The taste! Being able to know if there really are ways to have an architectural experience through the mouth and what all this little-explored organ in architecture includes. For me it is very easy to relate it to all this series of crazy ideas that maybe we can build. But it is important to stay consistent, I think time says it all. Ten years do not pass in vain, and here we are.

The other issue is that there will always be ways for the discipline to transform itself, evolve. I see colleagues that I respect a lot, these fellow travelers, who now I could see in the magazine Antagonismos, for example, the practice of Young Ayata who are now completely into the triple O (Object-Oriented-Ontology), others who are with FOO Others with OOP, we no longer know how many O's are needed

se necesitan para justificar ciertas tendencias. No lo sé, quizá no soy yo la persona más adecuada para criticar, pero tampoco puedo decir “ah no, esto va a ser una ideología en la disciplina de la arquitectura”.

Creo que algo muy importante está sucediendo ahora que nos ha tocado estar encerrados o en esta orden de mantener distancia social. Vamos a ver que lo que nos ha tocado vivir a nivel global en el último mes, va a tener repercusiones completamente sistemáticas en cómo entendemos la necesidad física que se necesita para mantenernos sanos. Esas ideas que comienzan o estas fracturas más sistemáticas van a tener repercusiones arquitectónicas y culturales, obviamente.

Miscelánea y Placer

SM: Tengo muchas otras preguntas, pero siendo 8 menos diez, si te parece, podríamos abrir a preguntas del público.

AT: Si, adelante.

SM: Aquí hay una pregunta de Irene.

Irene Velaede: Primero quería comentar sobre justo lo que estaban hablando respecto a la época de la pandemia, que se parece mucho a lo que pasó con Japón, que viene a una reacción post segunda guerra mundial. Todos se estaban volviendo locos, muy deprimidos y, de pronto, tenés que regresar a la ternura para encontrar sanidad humana. Me preocupa cómo esa Arquitectura cute se va a ajustar al nuevo entorno en donde, probablemente, quizá no vas a poder ni siquiera tocar piezas de arte. Me recuerda a la obra de Ernesto Neto que son como piezas sensoriales que puedes tocar y tirarte encima y, si querés, lamerlas. Pero, de pronto, ya no vamos a poder hacer eso. Creo que hay una necesidad porque todos seamos muy funcionales, al menos aquí en Perú, la crítica que se hace a la Arquitectura es “¿cómo vamos a sobrevivir?” que es importante si, pero también lo es buscar estas líneas no tan racionales.

AT: Muchas gracias por el comentario. Sí, yo creo que el aceleramiento con el que tuvimos que reaccionar nos tiene todavía como en una especie de, como se dice, resaca, ¿no? Creo que nos va a costar un tiempo volver a procesar o poder entender todos estos cambios. Pero en ese aceleramiento creo que tenemos algo muy claro que hemos podido asimilar todos a nivel global y es la necesidad de los social: de que somos humanos y que somos parte de un ecosistema. Estas ideas neoliberalistas en donde no es tan importante la idea colectiva, sino lo que estás haciendo tú, yo creo que ya están un poco de más. Esto lo ha traído a la luz y creo que desde ahí vamos a comenzar un cambio.

to justify certain trends. I don’t know, maybe I’m not the best person to criticize, but I can’t say “oh no, this is going to be an ideology in the discipline of architecture.”

I think something very important is happening now that we have to be locked up or in this order to maintain social distance. We are going to see that what we have experienced globally in the last month is going to have completely systematic repercussions on how we understand the physical need that is needed to stay healthy. Those ideas that begin or these more systematic fractures are going to have architectural and cultural repercussions, obviously.

Miscellaneous and pleasure

SM: I have many other questions, but due to the fact that is ten to eight, if you agree, we could open up questions from the public.

AT: Yes, go ahead.

SM: Here’s a question from Irene.

Irene Velaede: First of all, I wanted to comment on just what you were talking about regarding the time of the pandemic, which is very similar to what happened in Japan, which comes from a post-World War II reaction. Everyone was going crazy, very depressed, and suddenly you have to go back to tenderness to find human healing. I am concerned about how that cute architecture is going to adjust to the new environment where, probably, you may not even be able to touch pieces of art. It reminds me of Ernesto Neto’s work, which are like sensory pieces that you can touch and throw yourself on and, if you want, lick them. But, suddenly, we will no longer be able to do that. I think there is a need because we are all very functional, at least here in Peru, the criticism that is made of Architecture is “how are we going to survive?” which is important yes, but it is also important to look for these not so rational lines.

AT: Thank you very much for the comment. Yes, I think that the acceleration with which we had to react still has us in a kind of, as they say, hangover, right? I think it will take us a while to re-process or understand all these changes. But in this acceleration, I think we got something very clear that we have all been able to assimilate on a global level and that is the need of the social: that we are human and that we are part of an ecosystem. These neoliberalist ideas where the collective is not so important, but what you are doing individually, I think they have already been proven wrong. This pandemic has brought it to light and I think that from there we are going to start a change.

why not make a pavilion or an architectural space that has animal qualities?

Este tipo de Arquitectura va a tener que ser repensada en formas en las cuales se puede hacer sin la necesidad de ser tan literal. Ahi es donde entra un poco el trabajo que hemos estado haciendo la última década. Estas ideas del modernismo de centrarse en las figuras abstractas, en las geometrías abstractas para nosotros ha sido muy interesante jugar con lo opuesto que es ser más literal con las geometrías. Es decir, ¿por qué no hacer un pabellón o un espacio arquitectónico que tenga cualidades de animal? Esta relación que tenemos con el pensamiento arquitectónico de humanista tenemos que empezar a entender que también somos parte de un ecosistema, de un sistema un poco más amplio en donde los animales tienen que jugar un papel muy importante, tanto como las plantas. Yo estoy hablando de esto en cuestiones arquitectónicas, cómo comienzas a mover y crear espacios arquitectónicos donde haces un mash-up de elementos arquitectónicos, objetos, humanos, animales, plantas, etc. Me resulta muy interesante eso.

SM: Me gusta la pregunta porque, todas estas preguntas que ahora el mundo se está haciendo respecto de cómo van a ser los lugares sociales y comunes de los edificios o cómo los edificios van a ver a la ciudad. Es lindo pensar que vos venís haciendo esto desde antes sin pensar en la coyuntura global. Uno que ve tu trabajo podría decir que lo que Bittertang está haciendo es hacer que lo social se construya a través de la Arquitectura como la gente abrazando los inflables, o tirándose arriba de los peluches. Quizá esa es una forma de sociabilidad que no es desconocida, que está siendo explorada hace tiempo y vos sos un referente respecto de ese tema. Me parece que puede ser una alternativa alegre al “problema”, del distanciamiento social. En realidad, el distanciamiento social puede ser un acercamiento por medio de la Arquitectura, por medio de elementos arquitectónicos que nos vinculen.

Es linda la pregunta que acá está haciendo Luis Vargas. En un momento vos preguntabas la diferencia entre arte y arquitectura y él pregunta: “¿Hasta qué punto puede considerarse como arte o como Arquitectura lo que haces? ¿Existe una diferencia, es necesario enunciarla, importa, es relevante preguntarse eso?”

AT: Respecto de la pregunta de la relevancia. Creo que no es necesariamente relevante preguntarse

This type of architecture is going to have to be rethought in ways in which it can be done without the need to be so literal. That’s where the work we’ve been doing for the last decade comes in a bit. These ideas of modernism to focus on abstract figures, on abstract geometries for us it has been very interesting to play with the opposite which is to be more literal with geometries. That is to say, why not make a pavilion or an architectural space that has animal qualities? This relationship that we have with humanistic architectural thinking, we have to begin to understand that we are also part of an ecosystem, of a somewhat broader system where animals have to play a very important role, as well as plants. I’m talking about this in architectural terms, how do you start to move and create architectural spaces where you do a mash-up of architectural elements, objects, humans, animals, plants, etc. I find that very interesting.

SM: I like the question because, all these questions that the world is now asking itself about how the social and common places of buildings are going to be or how the buildings are going to embrace the city. It is nice to think that you have been doing this before without thinking about the global situation. One who sees your work could say that what Bittertang is doing is making the social to be built through Architecture like people hugging inflatables, or jumping on top of stuffed animals. Perhaps that is a form of sociability that is not unknown, that has been explored for a long time and you are a reference on that subject. It seems to me that it can be a happy alternative to the “problem” of social distancing. Actually, social distancing can be approachable through Architecture, through architectural elements that link us.

The question that Luis Vargas is asking here is beautiful. At one point you addressed the difference between art and architecture and he asked: “To what extent can what you do be considered as art or as Architecture? Is there a difference, is it necessary to state it, does it matter, is it relevant to ask that?”

AT: Regarding the question of the relevance. I think it is not necessarily relevant to ask if this is art or architecture. As an architect I consider it Architecture.

si esto es arte o Arquitectura. Como arquitecto lo considero Arquitectura. Quizá podemos ampliarlo un poco más a entenderlo como un trabajo que es multidisciplinar. Hay bastantes artistas amigos y colegas y artistas reconocidos a los cuales respetamos mucho. Se mencionó a Ernesto Neto que para mí es una gran figura. Y yo creo que va más por ahí, más que darle el valor a cómo lo defines es quizá darle más valor a cómo puedes mezclar o importar o relacionar estas tendencias, por decirlo de ese modo, o vincularlo con estos artistas con los cuales el trabajo se identifica desde el punto de vista de la sensibilidad. La sensibilidad del diseño, el arte, el artista, los materiales, hablamos de las tecnologías. Esas son las cosas que le dan valor, desde mi punto de vista, a proyectos que quizá generan que nos hagamos ese tipo de preguntas o cuestionamientos. Pero, en pocas palabras, para nosotros es muy importante la influencia que tiene el arte en nuestro trabajo.

SM: Excelente Antonio. Acá hay más preguntas. Vamos a darle la palabra a Fiorela Vaquiarello.

FV: Hola, yo quería preguntar en relación a las formas finales de las obras que hace Antonio. El recién, en la pregunta anterior, hacía alusión a que se basa en un mash-up de humanos, plantas, animales, y también mencionaron el tema de los babies. Dijiste que se basan en la morfología, la anatomía y cómo eso puede ir cambiando. Mi pregunta es, ¿cómo es el proceso del entendimiento de una forma o de una morfología, anatomía, o lo que sea, hasta llegar al producto final? La forma final ¿Como es ese proceso?

AT: Excelente, muchas gracias por la pregunta. Para nosotros ha sido muy importante emprender proyectos que se adentran más en conceptos de materia biológica o proyectos que tienen que ver más con este mash-up entre la arquitectura, el paisajismo, las plantas, el mundo natural. Lo importante es dejar que los proyectos comiencen a tener su propia vida. Esto va a la pregunta sobre cuando se comienza un proyecto y cómo se termina.

Uno de los primeros proyectos que desarrollamos fue un proyecto especulativo donde se planteaba soltar estas orbes gelatinosas en el Mar abierto. Imaginen esferas huecas cuyo muro es de gelatina, y la sueltas en el mar. La idea era convertir las orbes en una especie de granja para peces donde el interior se podía mantener esta granja y al exterior se convertía en un arrecife artificial. En donde estabas alimentando y fomentando la vida en ambos lados del muro arquitectónico. Las orbes tendría un ciclo de vida, donde aparecen en su forma total y al soltarlas en el mar, el tiempo y su ecosistema la regresaría a la nada. Casi como cuando muere una ballena en el Mar, ya cuando llega al fondo, toda su forma, fue procesada por el ecosistema marítimo. Y esa idea de hecho continuó siendo parte de nuestras exploraciones.

Perhaps we can expand it a little more to understand it as a work that is multidisciplinary. There are quite a few artist friends and colleagues and well-known artists whom we respect very much. Ernesto Neto was mentioned that for me he is a great figure. And I think there is more to it, rather than giving value to how you define it, it is perhaps giving more value to how you can mix or import or relate these trends, so to speak, or link it with these artists with whom the work it is identified from the point of view of sensibility. The sensibility of design, art, the artist, materials, we talk about technologies. Those are the things that produce value, from my point of view, to projects that perhaps generate that we ask ourselves that kind of question. But, in short, the influence that art has on our work is very important to us.

SM: Excellent Antonio. Here are more questions. We are going to give the floor to Fiorela Vaquiarello.

FV: Hello, I wanted to ask about the final forms of the works that Antonio does. Just now, in the previous question, you alluded to the fact that it is based on a mash-up of humans, plants, animals, and you also mentioned the issue of babies. You said they are based on morphology, anatomy and how that can change. My question is, how is the process of understanding a shape or a morphology, anatomy, or whatever, until reaching the final product? The final form How is this process?

AT: Excellent, thank you very much for the question. It has been very important for us to undertake projects that delve deeper into concepts of biological matter or projects that have more to do with this mash-up between architecture, landscape, plants, and the natural world. The important thing is to let the projects begin to have a life of their own. This goes to the question of when a project is started and how it is finished.

One of the first projects we developed was a speculative project which proposed to release these gelatinous orbs in the Open Sea. Imagine hollow spheres whose walls are made of gelatin, and you drop them into the sea. The idea was to turn the orbs into a kind of fish farm where the inside could be kept as a farm and the outside became an artificial reef. Where you were nurturing and fostering life on both sides of the architectural wall. The orbs would have a life cycle, where they appear in their total form and when released into the sea, time and its ecosystem would return it to nothing. Almost like when a whale dies in the sea, when it reaches the bottom, its entire shape was processed by the maritime ecosystem, and that idea actually continued to be part of our explorations.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Being: Storefront for Art and Architecture 30th Anniversary Show. Photograph Anna Ritsch.



The Bittertang Farm, Antonio Torres & Michael Loverich. Being: Storefront for Art and Architecture 30th Anniversary Show. Photograph Anna Ritsch.

En 2014 tuvimos la oportunidad de construir un anfiteatro al aire libre en un pueblo cercano a Chicago, que se convirtió en una estructura que tuvo su funcionamiento, se desarrolló y al final, cuando se dejó de usar el anfiteatro, que nada más funcionó para servir por un verano, todo se hizo una composta. Quizá puedo contestar la pregunta por ese lado. Tu tienes un bebé, como un modelo digital, lo llamábamos un digital baby, que de repente tienes que sacarlo al mundo para que tenga su propia vida y va cambiando y desarrollándose, eso es algo que para nosotros es muy interesante. Construir este tipo de proyectos que tienen su ciclo. Donde algo puede tener funcionalidad o uso y de repente, se regresa a la nada.

SM: Gracias Antonio, un par de preguntas mas y vamos cerrando. Aprovecho para renovar mi agradecimiento a Antonio, muchas gracias por todo lo que estás respondiendo, estás siendo muy generoso. Julieta Esses tiene una pregunta:

JE: Hola, ¿qué tal? Mi pregunta es en base a lo que hablaron de lograr que la gente tenga reacciones o comportamientos frente a lo que se crea. Quiero saber si existe, en el inicio del proyecto, determinada intención en cuanto a la sensación que se quiere generar. Si hay una intención fuerte que es la base que se busca en la reacción de los usuarios o si es algo que viene posteriormente y que va a suceder con el resultado final. Es decir, que no va a ser algo único sino que van a ser una multiplicidad de variables o lo que cada persona vaya a experimentar. Si se persigue generar una sensación o si hay una experimentación que va a derivar en esas sensaciones.

AT: Muy buena pregunta, porque yo creo que es difícil... No.

(risas)

AT: Es decir, no intentamos prescribir la experiencia en el proceso. Pero es extremadamente difícil llegar a no prescribirlo y, de repente, la gente se prende y quizá hace lo que no querías que hicieran o quizá hacen algo que, aunque lo hayas intentado prescribir, no lo hubieras logrado. Entonces, ese proceso es un proceso de iteración. Es decir, de generación de diferentes esquemas donde vas desarrollando una experiencia, pero al final yo creo que cuando se lo pones en frente a la gente tienes que convertirlo en función de cómo lo relacionas alrededor de todo el entorno.

El hecho de que construyas un muro comestible y que alguien lo entienda como un muro comestible no significa que a alguien le vaya a causar interés por probarlo o lamerlo, sin embargo, si generas un muro comestible y diseñas el entorno que va a ocupar este muro, quizá el entorno, la atmosfera, el ambiente, el mood es lo que va a hacer que la persona o las personas puedan tener, no la experiencia que tu desees, sino una experiencia que sea más novedosa para ellos. Creo que ahí es donde está el trabajo.

In 2014 we had the opportunity to build an open-air amphitheater in a town near Chicago, which became a structure that had its functioned, was developed and in the end, when the amphitheater was no longer used the whole construct was made into compost. Maybe I can answer the question from that a different side as well. Lets say you have a baby, like a digital model, we called it a digital baby, that suddenly you have to take it out into the physical world so that it has its own life and it keeps changing and developing, that is something that for us is very interesting. Build these types of projects that have their cycle. Where something can have functionality or use and suddenly, it returns to nothing.

SM: Thanks Antonio, a couple more questions and we are wrapping this up. I take this opportunity to renew my gratitude to Antonio, thank you very much for everything you are answering, you are being very generous. Julieta Esses has a question:

JE: Hi, how are you? My question is based on what they talked about getting people to have reactions or behaviors to what is created. I want to know if there is, at the beginning of the project, a certain intention regarding the sensation that you want to generate. If there is a strong intention that is the base that is sought in the reaction of users or if it is something that comes later and that will happen with the final result. In other words, it will not be something unique but rather a multiplicity of variables or what each person will experience. If you want to generate a sensation or if there is an experimentation that will lead to those sensations.

AT: Very good question, because I think that what you are asking, it's difficult... No.

(laughs)

AT: That is, we are not trying to prescribe experience in the process. But it is extremely difficult to go so far as not to prescribe it and all of a sudden, people are turned on and maybe they do what you didn't want them to do or maybe they do something that, even if you tried to prescribe it, you would not have succeeded. So that process is an iteration process. That is, the generation of different schemes where you develop affects, but in the end, I think that when you put it in front of people, its desired emotions have to relate to the overall spatial mood and environment.

For instance, the fact that you build an edible wall and that someone understands it as an edible wall does not mean that someone will be interested in trying it or licking it, however, if you generate an edible wall and design the environment that this wall will occupy, perhaps the environment and the mood is what will make the person or people have, not the experience you want, but an experience that is novel for them. I think that's crux of the work.



Buru Buru: A New 'living' Amphitheater

Client: Ragdale Foundation

Structural Engineer: Knippers Helbig Advanced Engineering

Build Team: Adam Feldman, Alvaro Ascencio, Antonio Torres, Dami Kim, Efren Garcia, Emily Gruendal, Grace Kim, Michael Loverich, Roberto Arguelles, Victor Reyes, Vincent Ribeiro.

Buru Buru is an amphitheater that merges together performance, spectators, landscape, architecture and sculpture into a single form at Ragdale. Built out of hay, it is partially living, organic and biodegradable and will transform the way that we view and participate in 2014's programming.

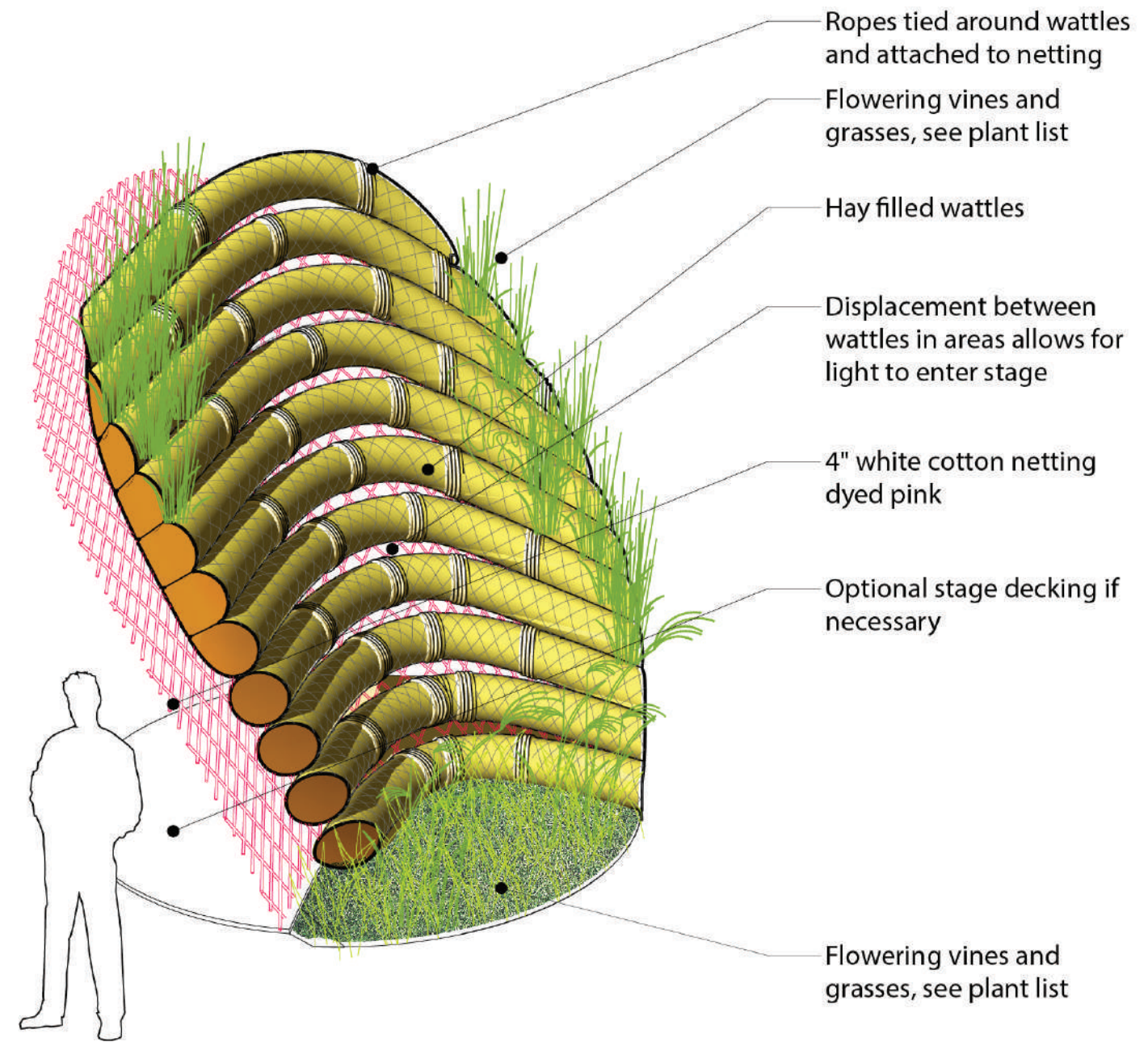
From some angles Buru Buru appears to be solid earth and others it appears to push from the ground amidst swirling forms. The front side is open sharing similarities to a cave entrance or a grotto. Its surfaces primarily are of straw but interspersed throughout are flowering vines scrambling across its surfaces. The ceiling will allow dappled light to penetrate the cavernous interior as well as some of the vines to dangle into the space. At dusk an array of LED's from above will produce an artificial night sky above the performers. Buru Buru's flexible materiality will allow it to perform both as growing medium, sitting surface and canopy for performances. By season's end most of the material will be composted to nourish future gardens.







The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Buru Buru: A New 'living' Amphitheater. 2014.



The Bittertang Farm. Antonio Torres & Michael Loverich. Buru Buru: A New 'living' Amphitheater. 2014.

Este ha sido un cuestionamiento recurrente, sin embargo, esta pregunta ha estado más bonita en esta versión, como me lo preguntaste. Porque siempre surge una pregunta así, pero más fea como: “¿esto es kitsch o qué?”. Como si no hubiera otra manera de entenderlo más que como que lo único que quieres es causar atención o si realmente tiene un valor. Creo que es importante tener eso en mente a la hora de crearlo porque a mucha gente no le gusta que le digas lo que tiene que hacer y, de hecho, yo puedo argumentar que hay mucha Arquitectura que intenta hacer que la gente haga algo que no quiere hacer.

SM: Totalmente, muy interesante Antonio. Tenemos la última pregunta de la noche. Además, a Antonio ya se le acabó el Malbec.

AT: ¡No! Acá tengo mas

(risas)

SM: Ah bueno, estás muy bien preparado

(risas)

SM: Voy a darle la palabra a María Laura Álvarez.

MLA: Buenas noches, quería preguntar en relación a lo que decía Antonio recién de lo kitsch. A mi la postura tuya me remite un poco al surgimiento de algunas categorías estéticas del siglo XVIII, por ejemplo, lo pintoresco en relación a la belleza clásica. Te quería preguntar si vos encontrás algún vínculo en tu obra con la idea de folie que tenga que ver con esta mezcla. Vos hablaste de mash-up, me hizo acordar a eso. No obstante, es un mash-up moderno lo tuyo, en esa época que se hacían mezclas de estilos y de estos objetos, ¿encontrás una relación con eso o es un delirio?

(risas)

AT: No, no te preocupes, no es un delirio. Si, hay trazos muy claros en el trabajo, especialmente con el siglo XVIII, respecto de lo cual, hemos escrito un poco sobre nuestro interés por el rococó y también, respecto de la intención de intentar revivir ese período que, hasta cierto punto, sigue siendo menospreciado por la Arquitectura tradicional. Mencionaste el clasicismo, yo creo que más que nada, el neoclasicismo fue el que tuvo el interés por terminar las tendencias y el trabajo del período del rococó.

Entonces, sí hay mucho interés por eso y hemos hecho investigaciones sobre ese período. Especialmente con las folies. En cuestión de placer en este período de la historia fue donde se desarrolló y se concretó mucho de lo que ahora entendemos como entretenimiento. El casino, que no fue inventado durante el rococó, sino creo que dos siglos antes en Italia, pero en el rococó se acogió esa idea de estos salones enormes donde la gente iba a degustar, a platicar, a conversar, a apostar, a tener toda una serie de convivencias que tenían que ver con deseos tanto intelectuales como carnales. Esa parte es

This has been a recurring questioning; however, this question is nicer, in terms of how you framed it. Because a question like this always comes up, but uglier like: “Is this kitsch or what?” As if there is no other way to understand it other than that all you want is to attract attention or if it really has value. I think it’s important to keep that in mind in the design process because a lot of people don’t like it when you tell them what to do and, in fact, I can argue that there is a lot of Architecture that tries to make people do something that they don’t want to do.

SM: Totally, very interesting Antonio. We have the last question of the night. Also, Antonio has already run out of Malbec.

AT: No! Here I have more

(laughs)

SM: Ah well, you are very well prepared

(laughs)

SM: I am going to give the floor to María Laura Álvarez.

MLA: Good evening, I wanted to ask about what Antonio was just saying about the kitsch. To me, your position reminds me a bit of the emergence of some aesthetic categories of the 18th century, for example, the picturesque in relation to classical beauty. I wanted to ask you if you find any link in your work with the idea of folie that has to do with this mixture. You talked about mash-up, it reminded me of that. However, yours is a modern mash-up, at that time when mixing styles and these objects were made, do you find a relationship with that or is it a delusion?

(laughs)

AT: No, don’t worry, it’s not a delusion. Yes, there are very clear traces in the work, especially with the 18th century, which we have written about our interest on the rococo and also, regarding the intention of trying to revive that period that, to a certain extent, continues being looked down upon by traditional architecture. You mentioned classicism, I think that more than anything, neoclassicism was the one that had the interest in finishing the trends and work of the Rococo period.

So, there is a lot of interest in that and we have done research on that period. Especially with the folies. Regarding pleasure, it was in this period of history that much of what we now understand as entertainment developed and took shape. The casino, which was not invented during the rococo, but I think two centuries earlier in Italy, in the rococo the idea of these huge rooms where people went to taste, to talk and chat, to gamble, to have a whole series of coexistences that had to do with both intellectual and carnal desires. That part is very

muy interesante porque en esos períodos vemos cómo este tipo de ideas y de intereses comienzan a desarrollar o a desatar toda una serie de diseños tanto de muebles como de Arquitectura, como las folies. Mi favorito es el Pleasure Pavilion que construyó María Antonieta donde el único uso realmente era beber leche.

(risas)



AT: Es impresionante. Sin adentrarnos en cuestiones sociopolíticas, porque obviamente hay bastante ahí que no está tan chido. Pero regresando al punto que tiene que ver con la Arquitectura, o sea, ¿quién hace eso? ¿quién desarrolla un espacio en donde el único objetivo es beber leche? Hasta el punto en el que diseñan las tazas en donde vas a beber la leche.

SM: Excelente Antonio. Por mi parte, super contento de la charla que hemos tenido. No hemos podido responder todas las preguntas, pero bueno, por una cuestión de tiempo vamos a tener que cerrar aquí. Nada más Antonio, gracias nuevamente. Y muchas gracias a los profesores que han hecho esto posible, Melisa Brieva, Federico Menichetti, María Laura Álvarez la coordinadora de la maestría y, por supuesto, a Jorge Sarquis que es el director de la Maestría. No se si querés comentar algo más.

AT: Muchísimas gracias. Se me hizo muy interesante, espero que les haya ayudado a los participantes y les ayude un poco más sobre este tema y me interesaría bastante ver qué surge de este taller y muchísimas gracias. De repente encontrarnos en el camino, sino es por estos cuadritos de pantalla, quizá en un futuro de forma más física.

SM: En principio, sí te prometo que algo vamos a hacer con todo el material que surja, algún tipo de publicación.

AT: Por ahí había una pregunta del Malbec que me estoy tomando. Es un Malbec Vintage de Mendoza, Argentina.

(risas)

SM: Muy bien, y gracias por la aclaración, el auspiciante. Gracias Antonio.

AT: ¡Hasta luego!

interesting because in those periods we see how this type of ideas and interests begin to develop or unleash a whole series of designs for both furniture and architecture, such as folies. My favorite is the Pleasure Pavilion that Marie Antoinette built where the only use really was to drink milk.

(laughs)



AT: It is impressive. Without going into sociopolitical issues, because obviously there is a lot that is not so cool. But going back to the point that has to do with architecture, that is, who does that? Who develops a space where the only objective is to drink milk? To the point where they design the cups where you are going to drink the milk.

SM: Excellent Antonio. For my part, super happy with the talk we have had. We haven’t been able to answer all the questions, but hey, for a matter of time we’re going to have to close here. Nothing else Antonio, thanks again. And many thanks to the teachers who have made this possible, Melisa Brieva, Federico Menichetti, María Laura Álvarez, the coordinator of the master’s program and, of course, Jorge Sarquis, who is the director of the master’s program. I don’t know if you want to comment on anything else.

AT: Thank you very much. I found it very interesting, I hope it has helped the participants and helps them a little more on this topic and I would be quite interested to see what emerges from this workshop and thank you very much. I hope we meet on the road, if not through these little screen squares, perhaps in the future in a more physical way.

SM: In principle, I do promise you that we will do something with all the material that comes up, some kind of publication.

AT: There was a question about the Malbec that I am drinking. It is a Vintage Malbec from Mendoza, Argentina.

(laughs)

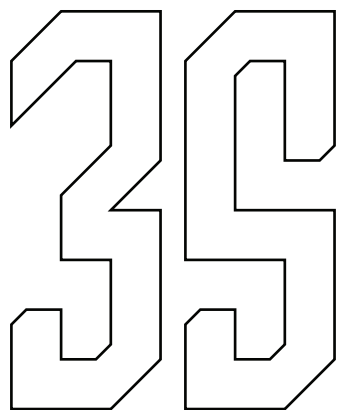
SM: Very good, and thanks for the clarification, the sponsor. Thank you, Antonio.

AT: See you later!



Simetrias Suaves Soft Symmetries

Federico Menichetti



Simetrías Suaves Soft Symmetries

Federico Menichetti

Workshop llevado a cabo el viernes 22 de mayo de 2020, en el marco de la Maestría en Investigación Proyectual de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

Por un lado, la simetría. Una recia compañera de la Arquitectura que ha sabido generar orden y carácter al proyecto arquitectónico durante milenios. La simetría, podría decirse, es un concepto que ha dotado a la Arquitectura de equilibrio y estabilidad. Y, por otro lado, lo suave. Una cualidad absolutamente ambigua. Lo suave es grácil, amable, agradable. Una simetría suave es casi un oxímoron, al punto que podrían considerarse enemigos férreos. Uno a favor de lo estable y la seriedad; el otro pugnando por lo indeterminado y la promiscuidad.

El workshop propone una aproximación fugaz a la experiencia de lo cute en Arquitectura, a partir del principio de simetría reflexiva. Por medio de un breve tutorial de 3dMax se introducirá al cursante en la experiencia de construir arquitecturas cute, rebosantes de color, suavidad, esponjosidad y, por supuesto, cuteness.

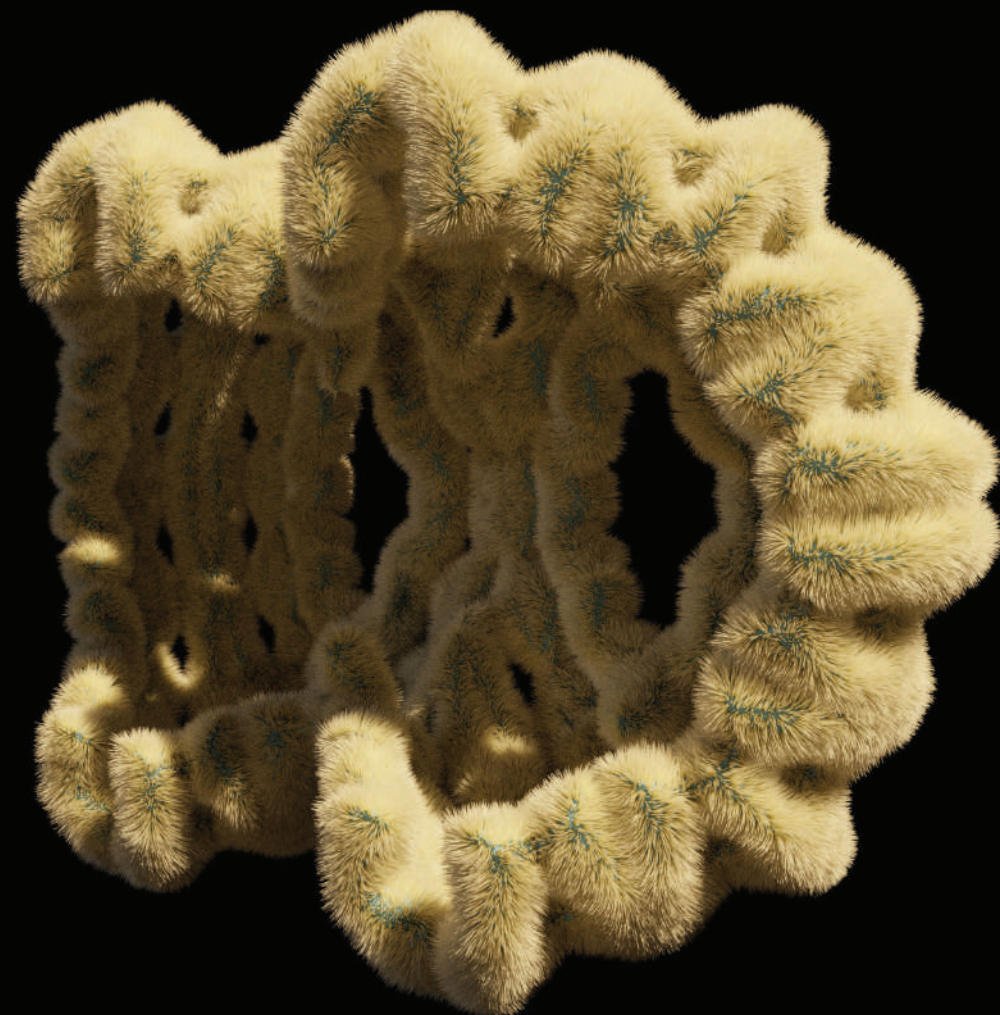
On the one hand, symmetry. A strong companion of Architecture who has been able to generate order and character to the architectural project for millennia. Symmetry, it could be said, is a concept that has endowed Architecture with balance and stability. And, on the other hand, the soft. An absolutely ambiguous quality. The soft is graceful, kind, pleasant. A soft symmetry is almost an oxymoron, to the point that they could be considered iron enemies. One in favor of stability and seriousness; the other fighting for the indeterminate and promiscuity.

The workshop proposes a fleeting approach to the experience of the cute in Architecture, based on the principle of reflective symmetry. Through a brief 3dMax tutorial, the student will be introduced to the experience of building cute architectures, full of color, softness, fluffiness and, of course, cuteness.

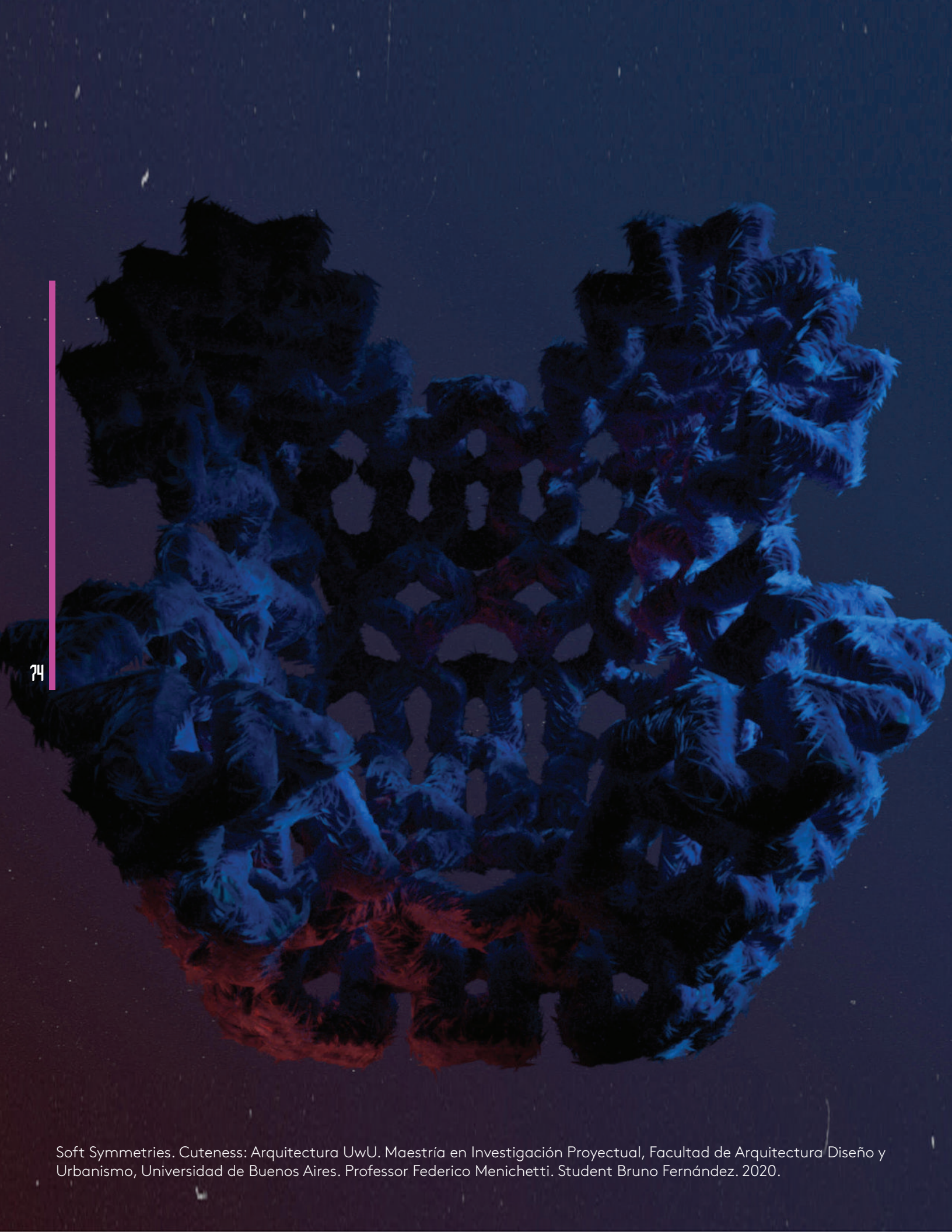
A soft symmetry is almost an oxymoron, to the point that they could be considered iron enemies. One in favor of stability and seriousness; the other fighting for the indeterminate and promiscuity

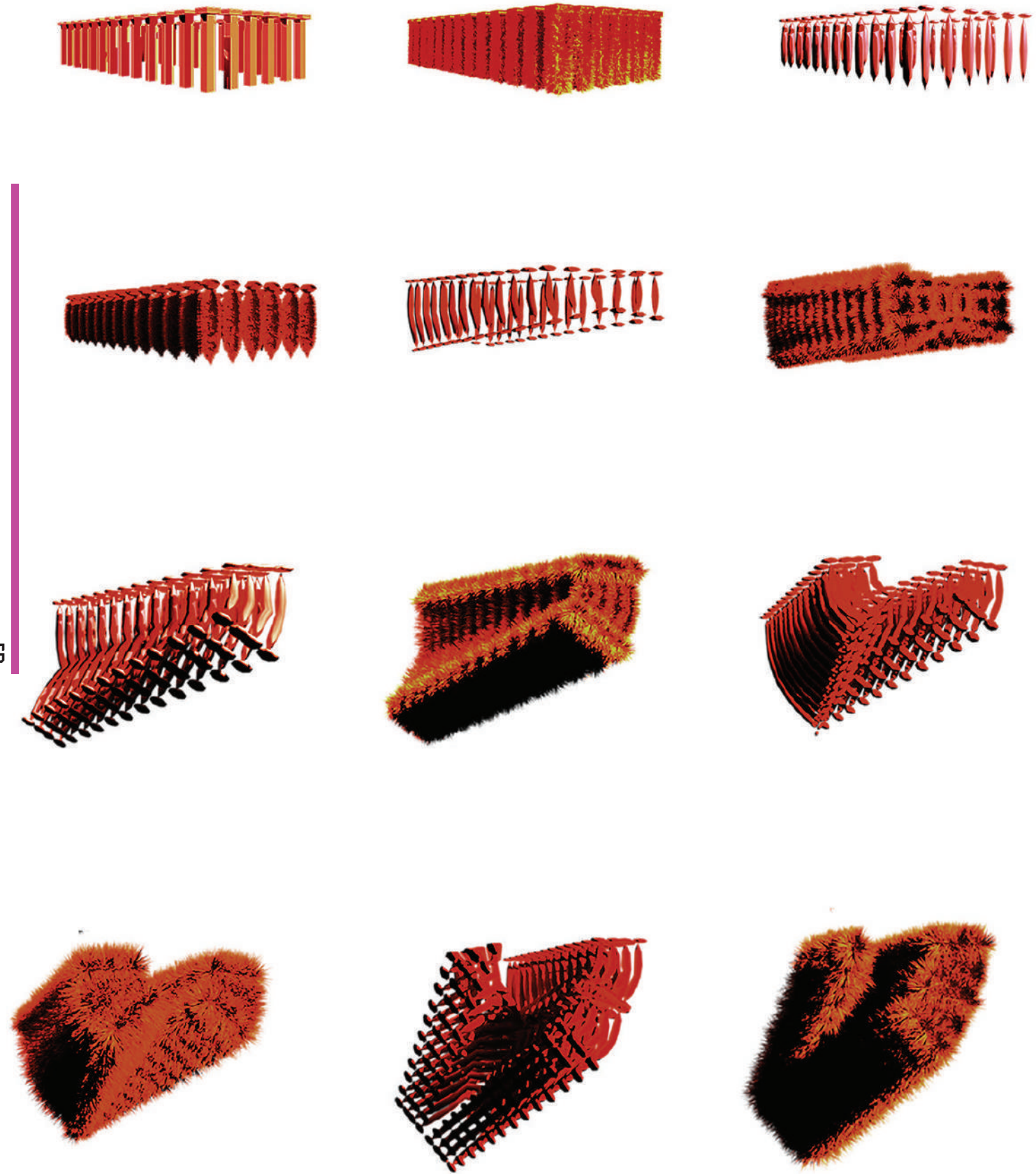


Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Lucas Bodini. 2020.

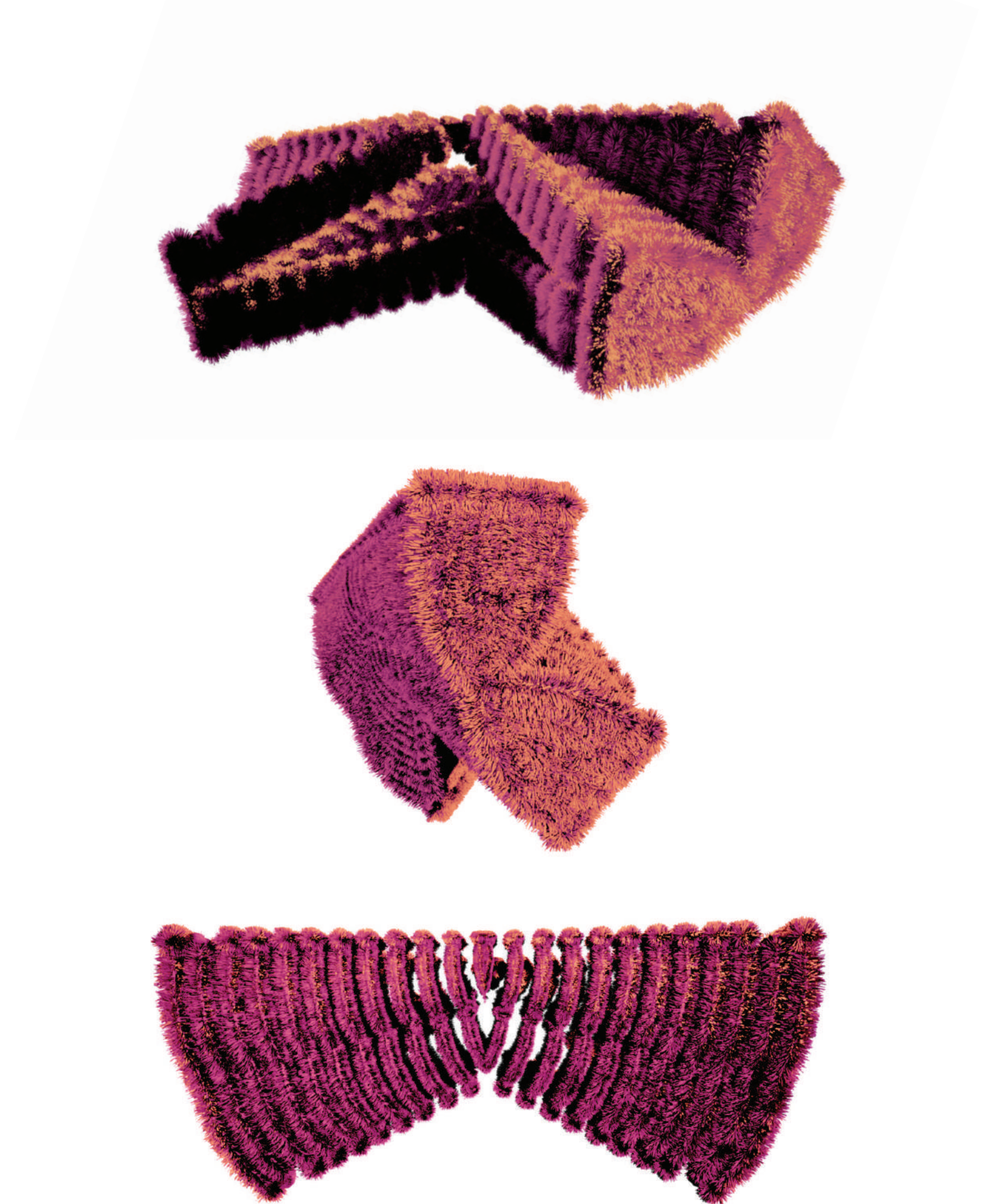


Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Lucas Bodini. 2020.





Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student María Fiorella Bacchiarello. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student María Fiorella Bacchiarello. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Paula Gentiletti. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Paula Gentiletti. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Tadeo Homps. 2020.



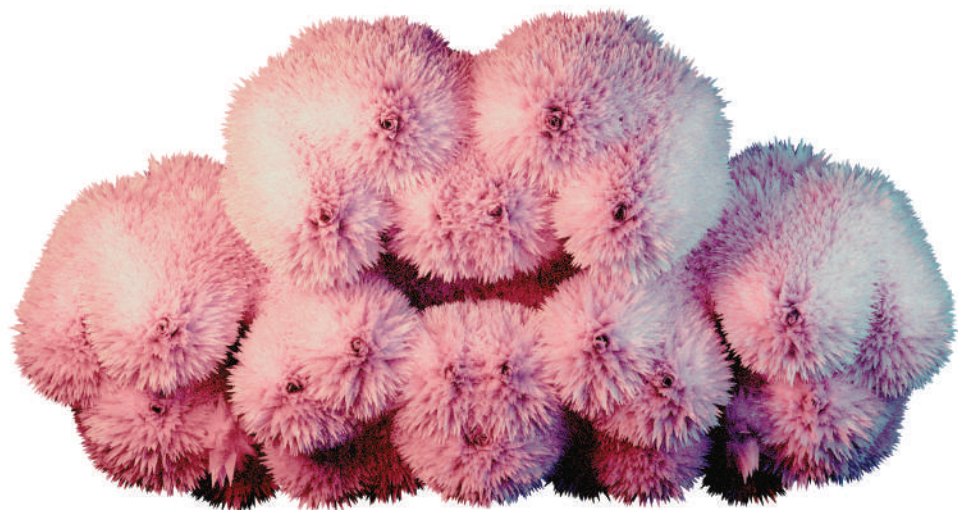
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Tadeo Homps. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Victor Pinto. 2020.



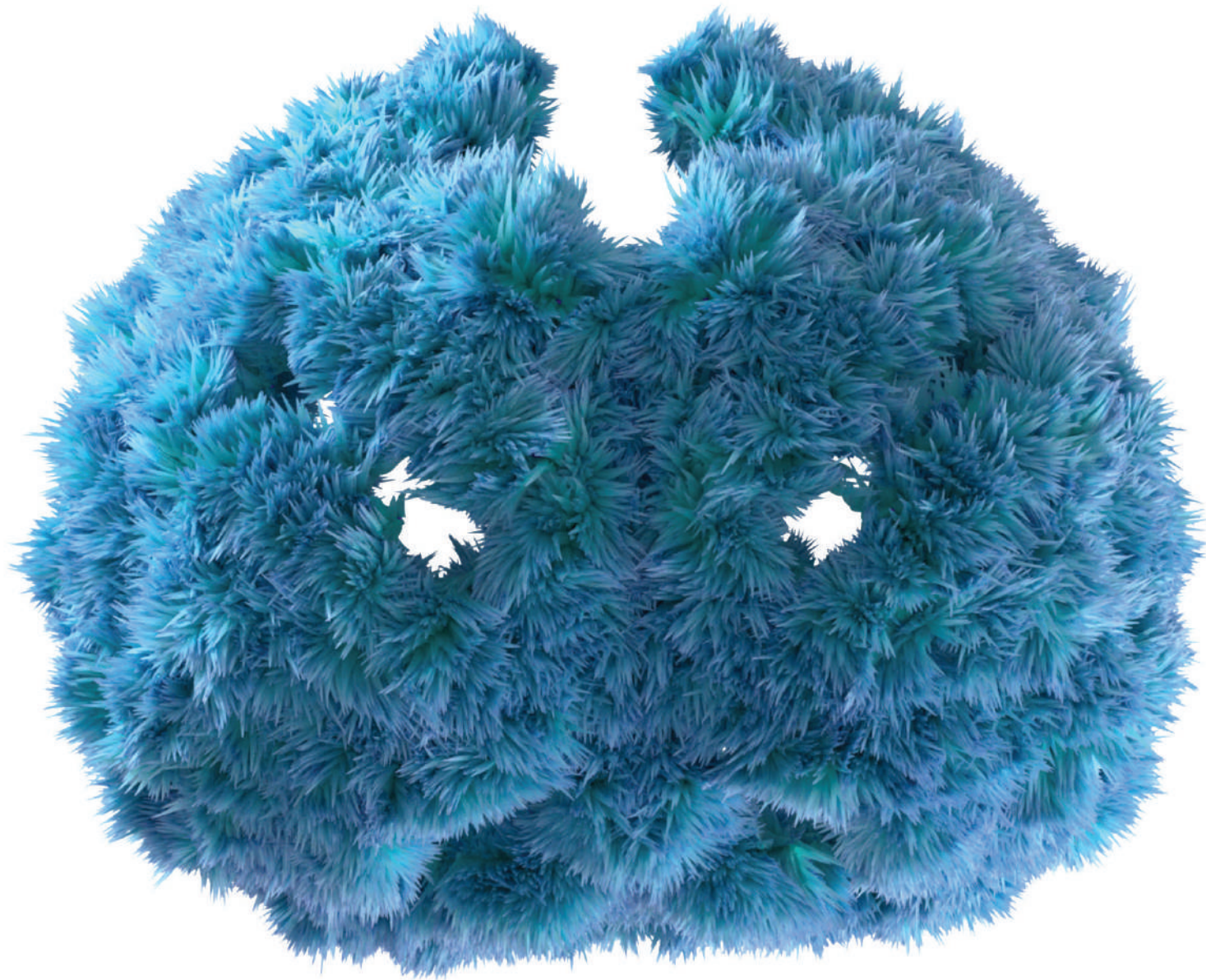
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Victor Pinto. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Victoria Larroquette. 2020.



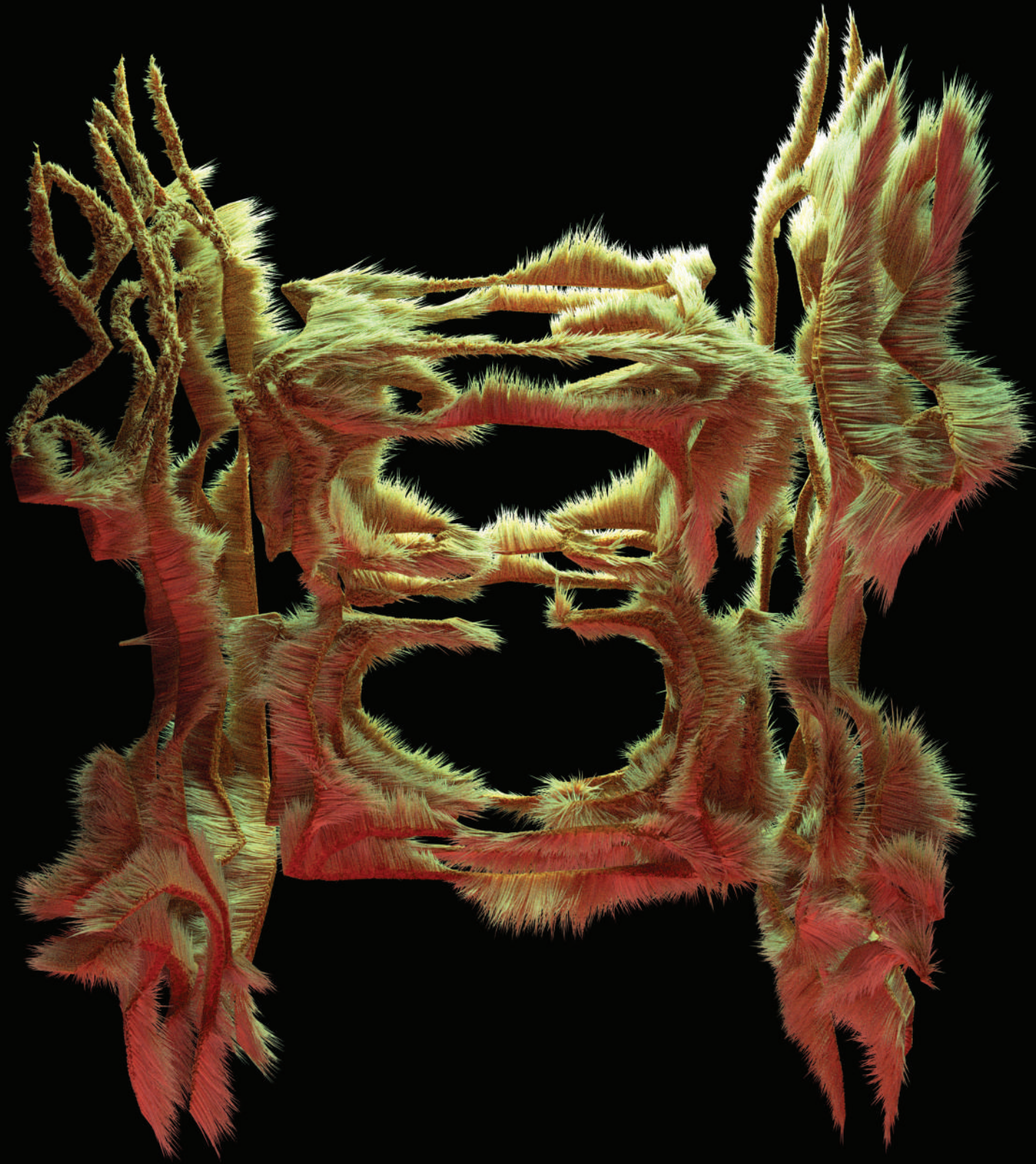
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Victoria Larroquette. 2020.



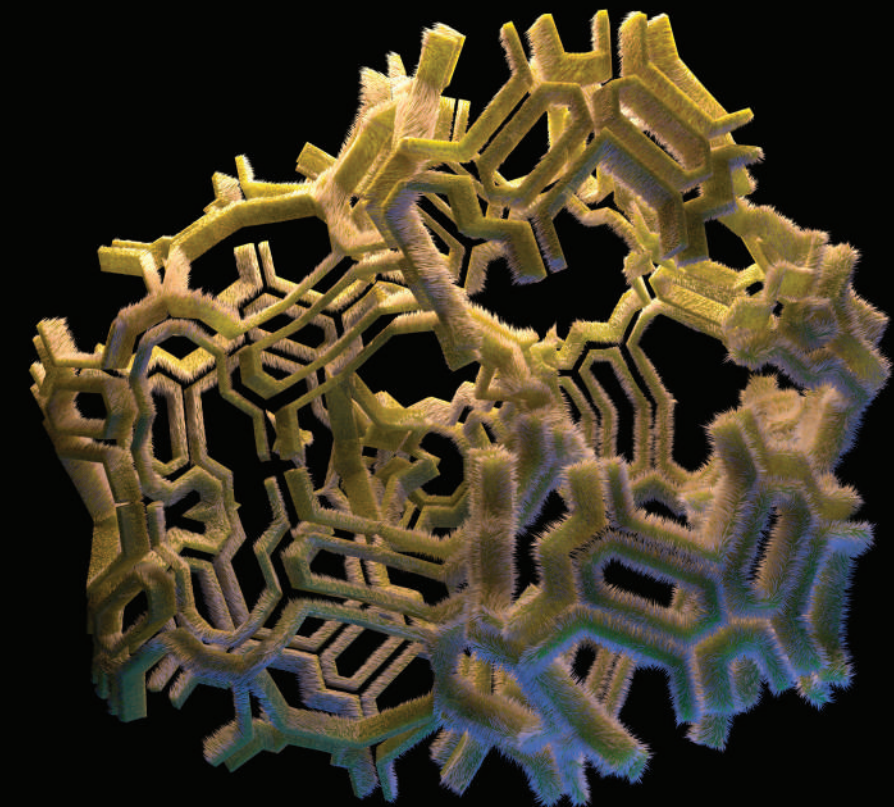
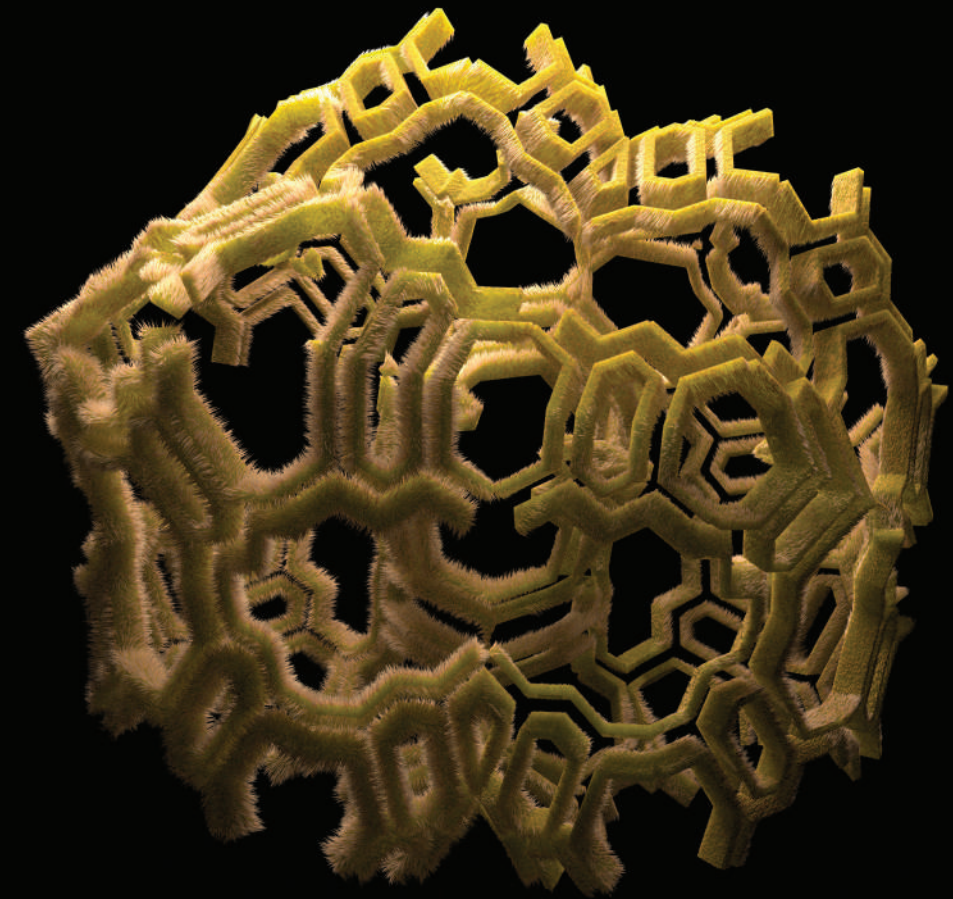
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Melina Takvorian. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Melina Takvorian. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Augusto Tempesta. 2020.



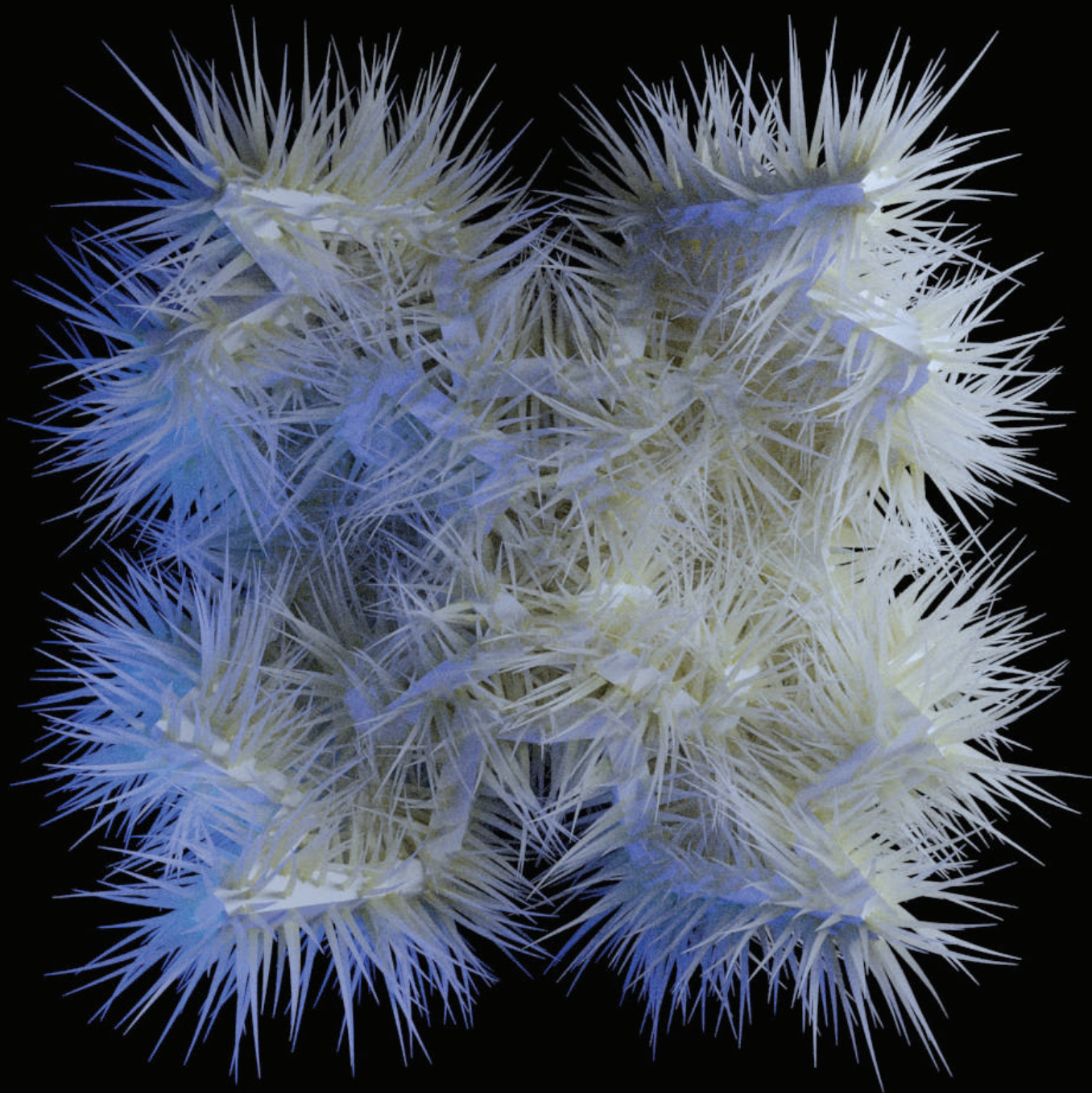
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Augusto Tempesta. 2020.



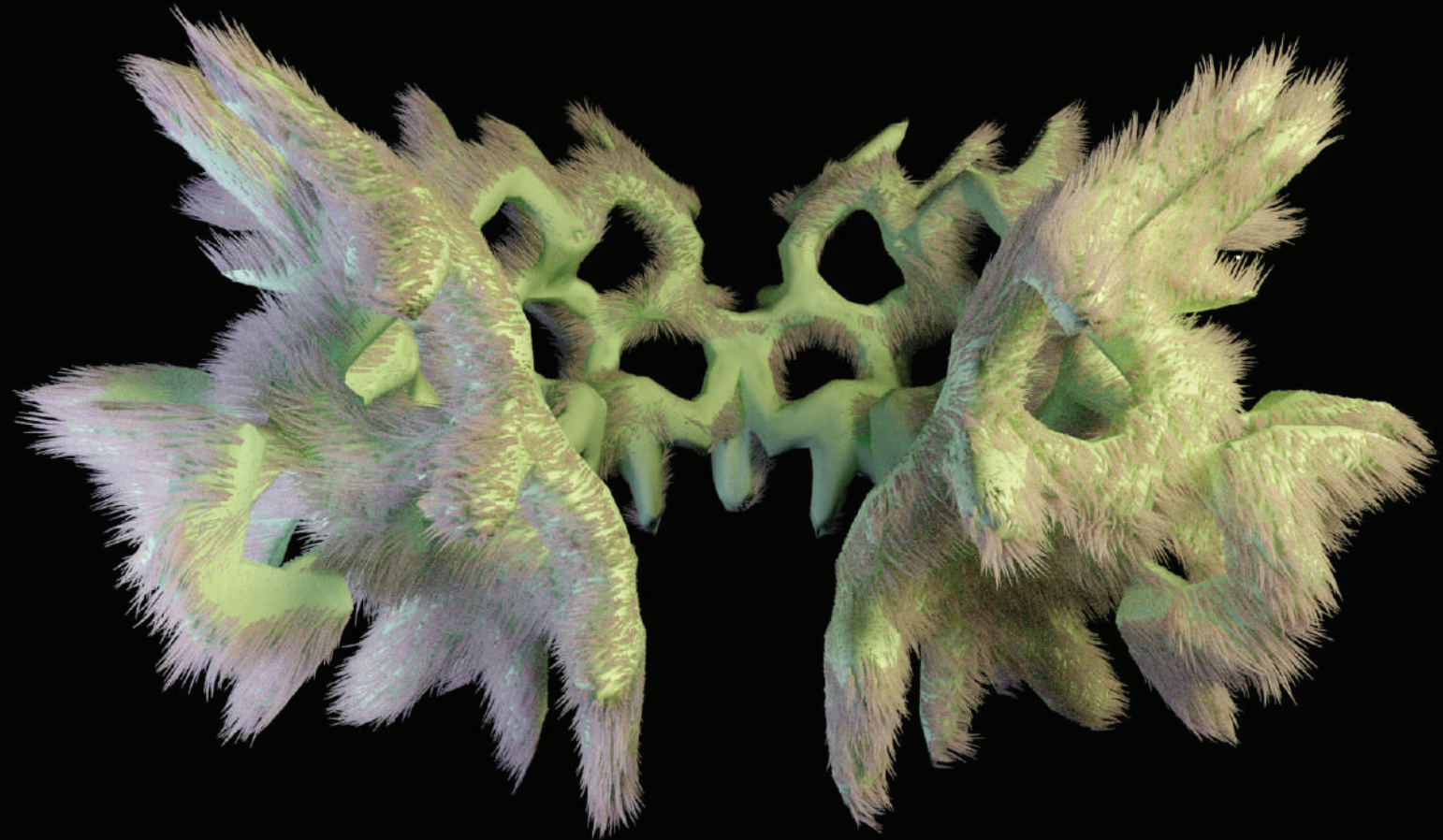
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Patricio Troncoso. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Patricio Troncoso. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Federico Knichnik. 2020.



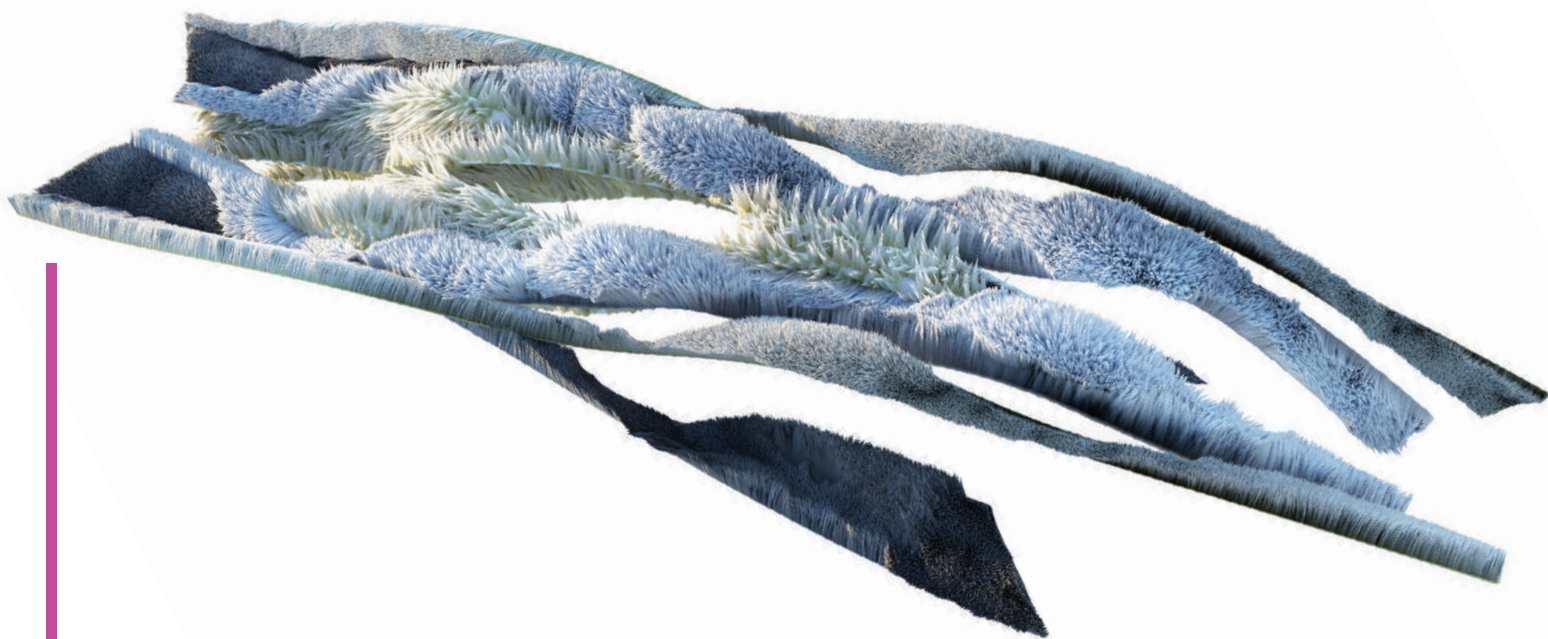
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Ángeles Franco. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Luciana Barroso. 2020.



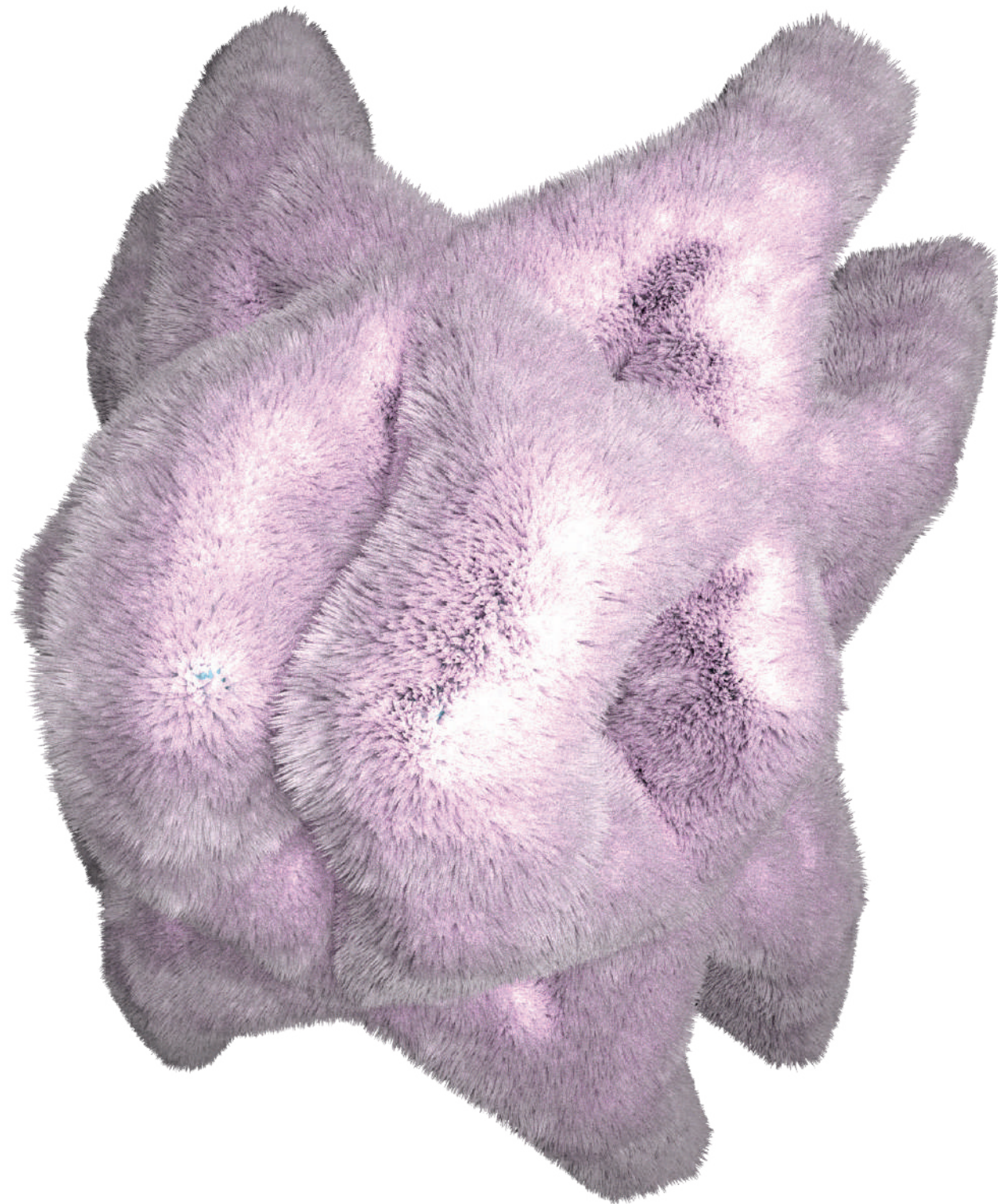
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Luciana Barroso. 2020.



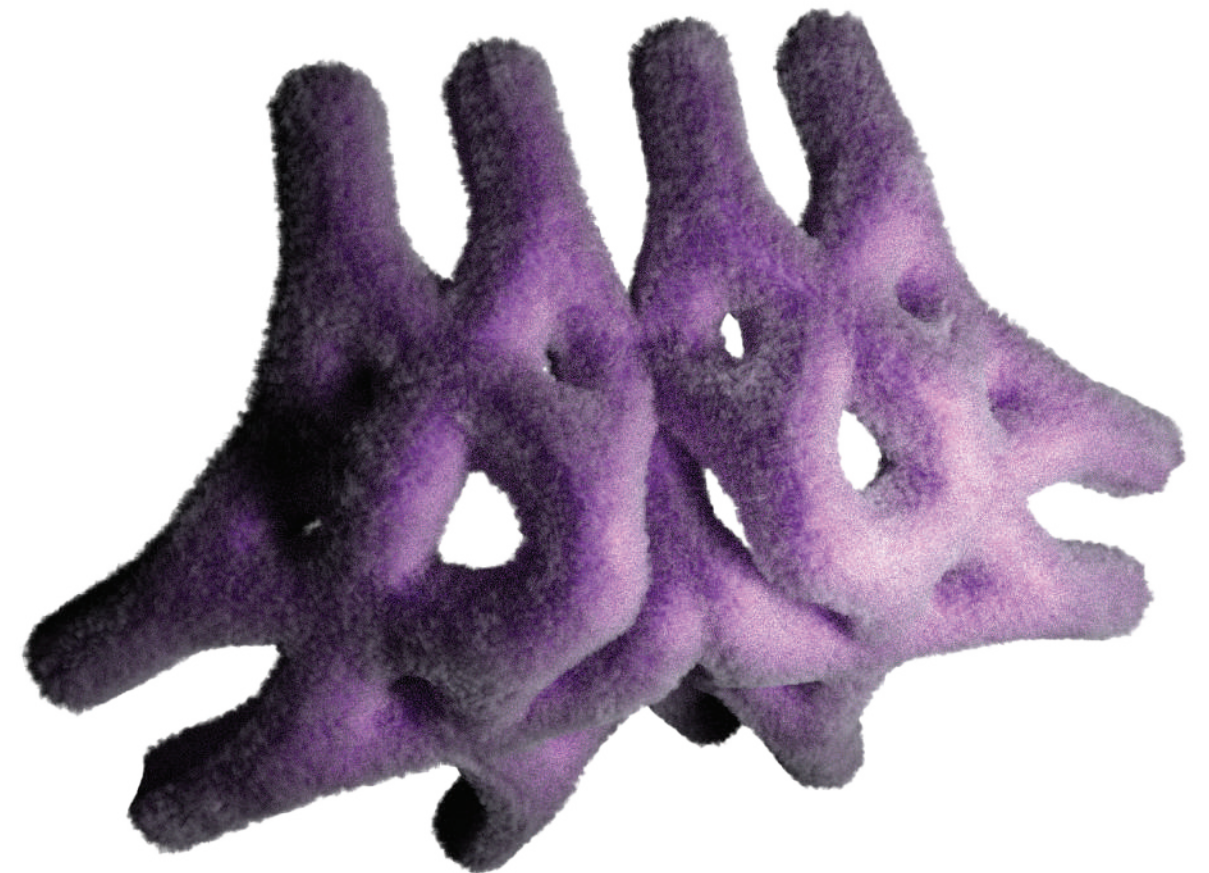
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Valeria Franck. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Valeria Franck. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Christian Vargas Guzmán. 2020.



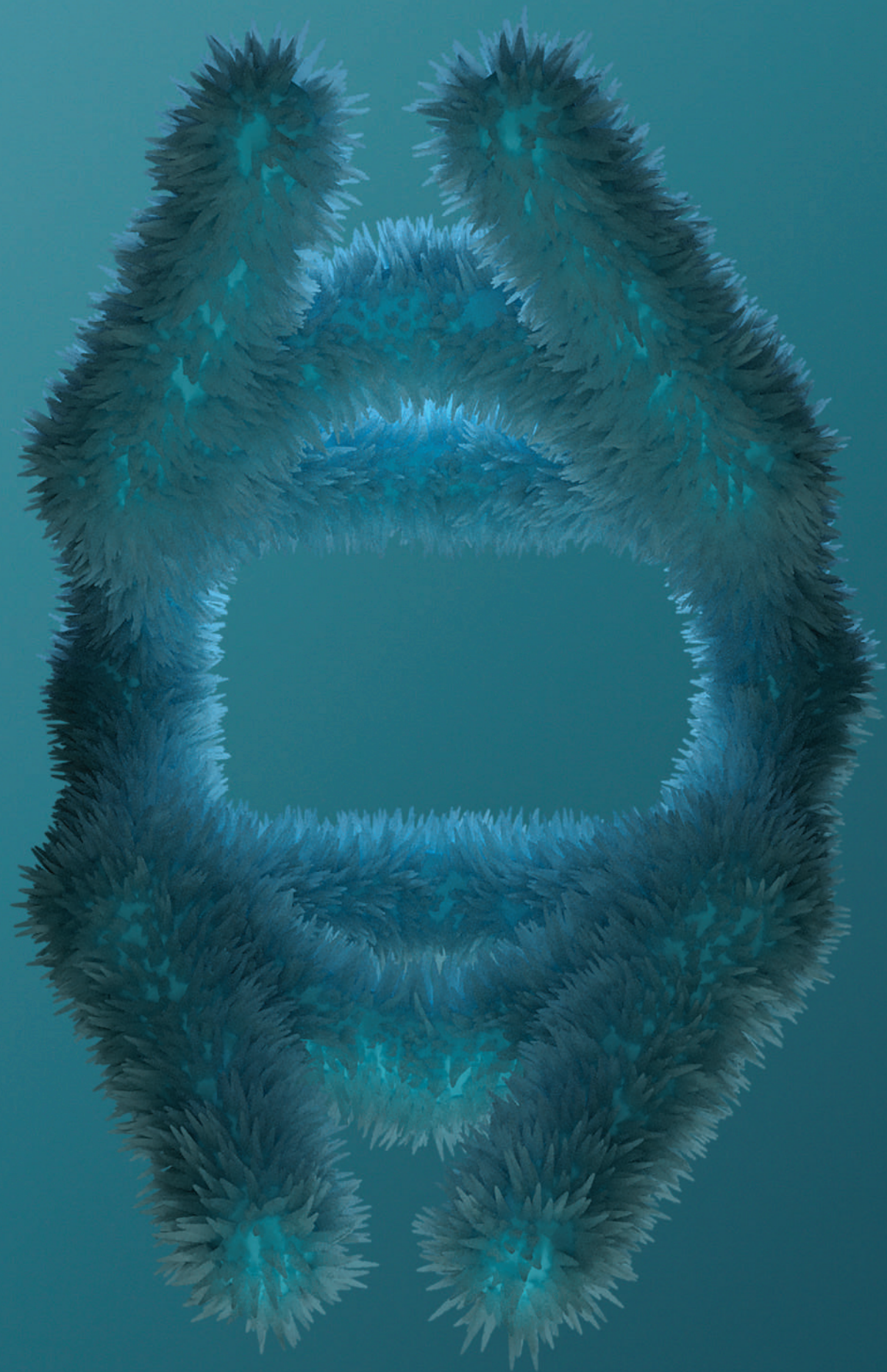
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Christian Vargas Guzmán. 2020.



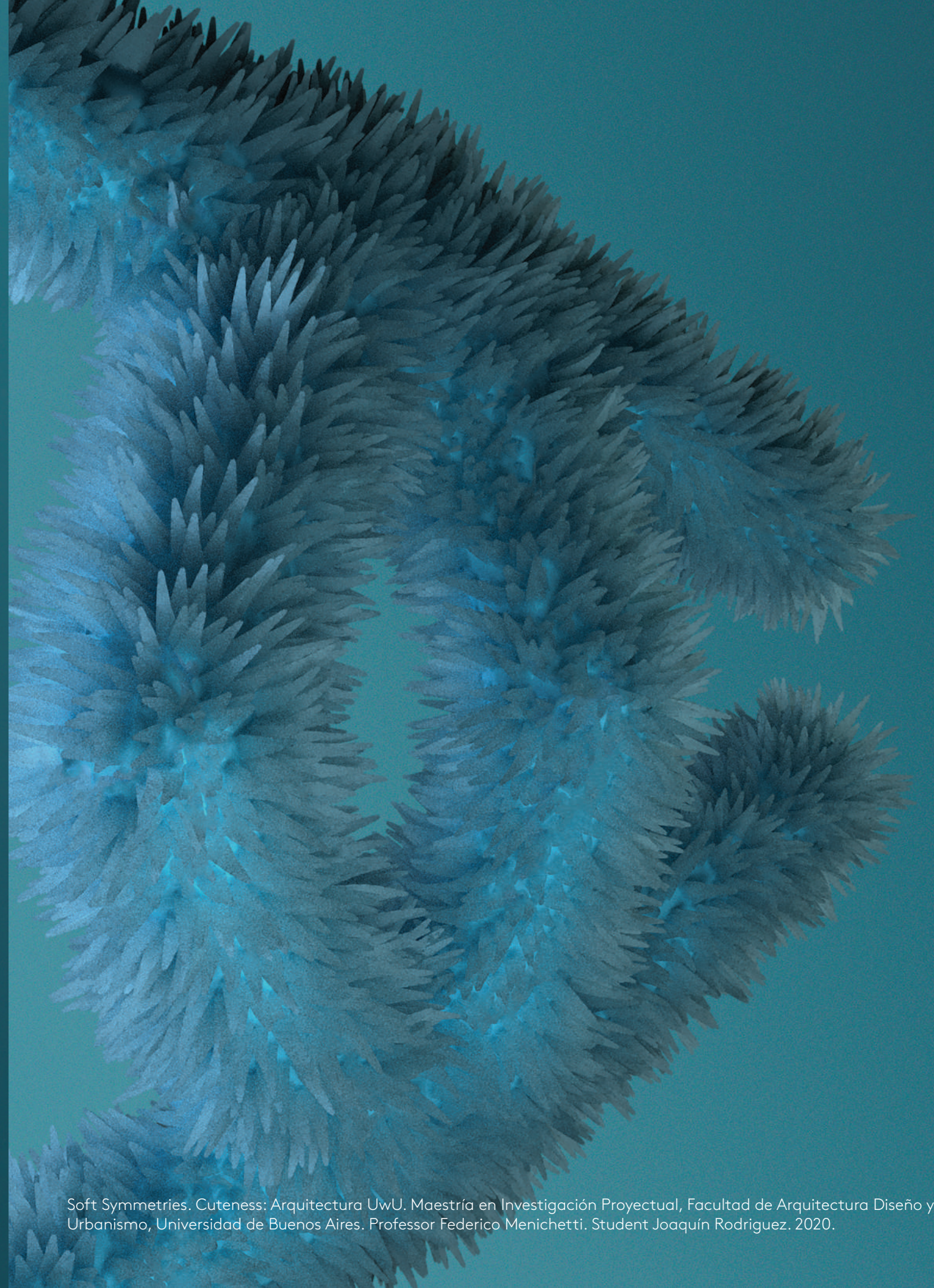
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Julieta Esses. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Julieta Esses. 2020.



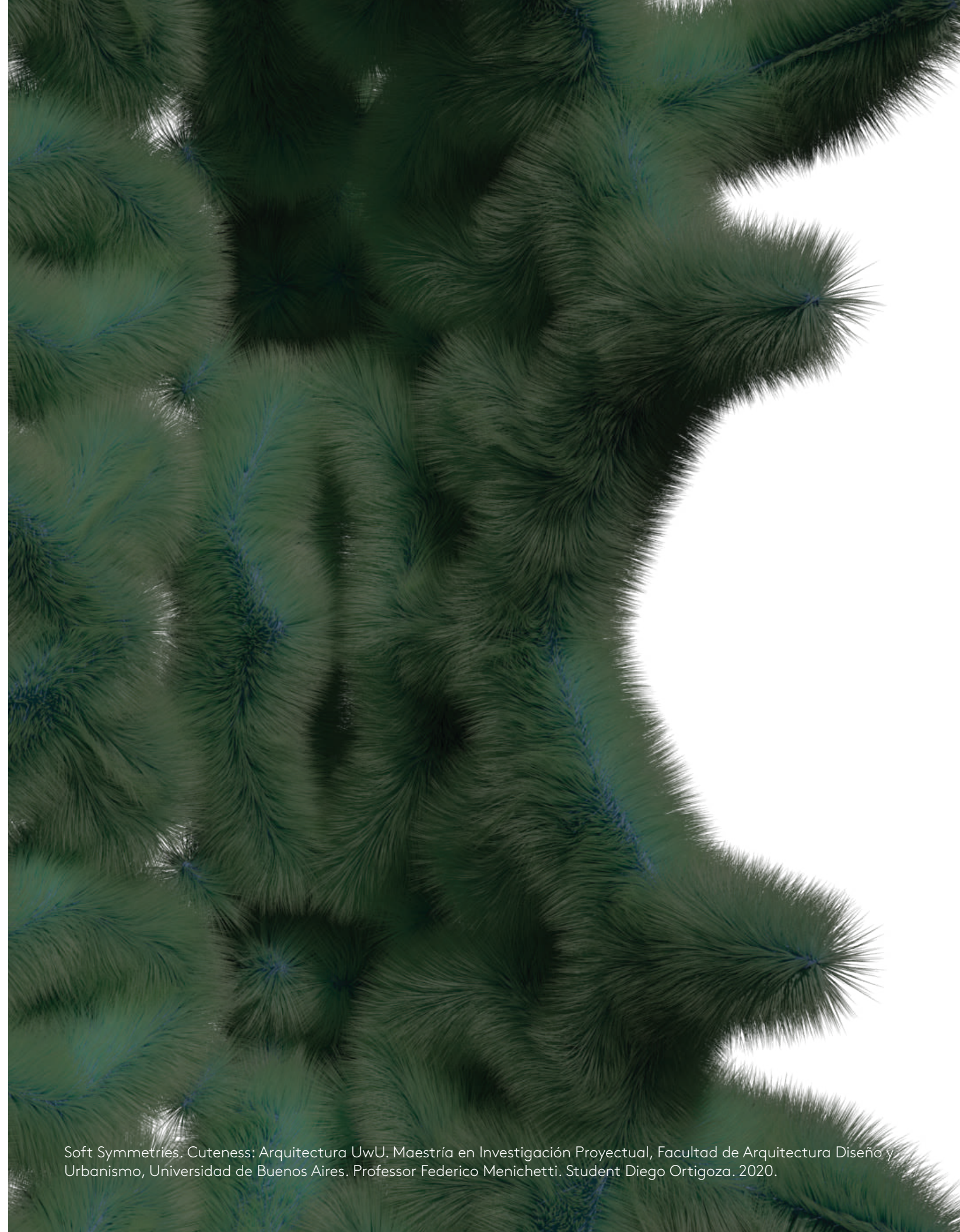
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Joaquín Rodríguez. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Joaquín Rodríguez. 2020.



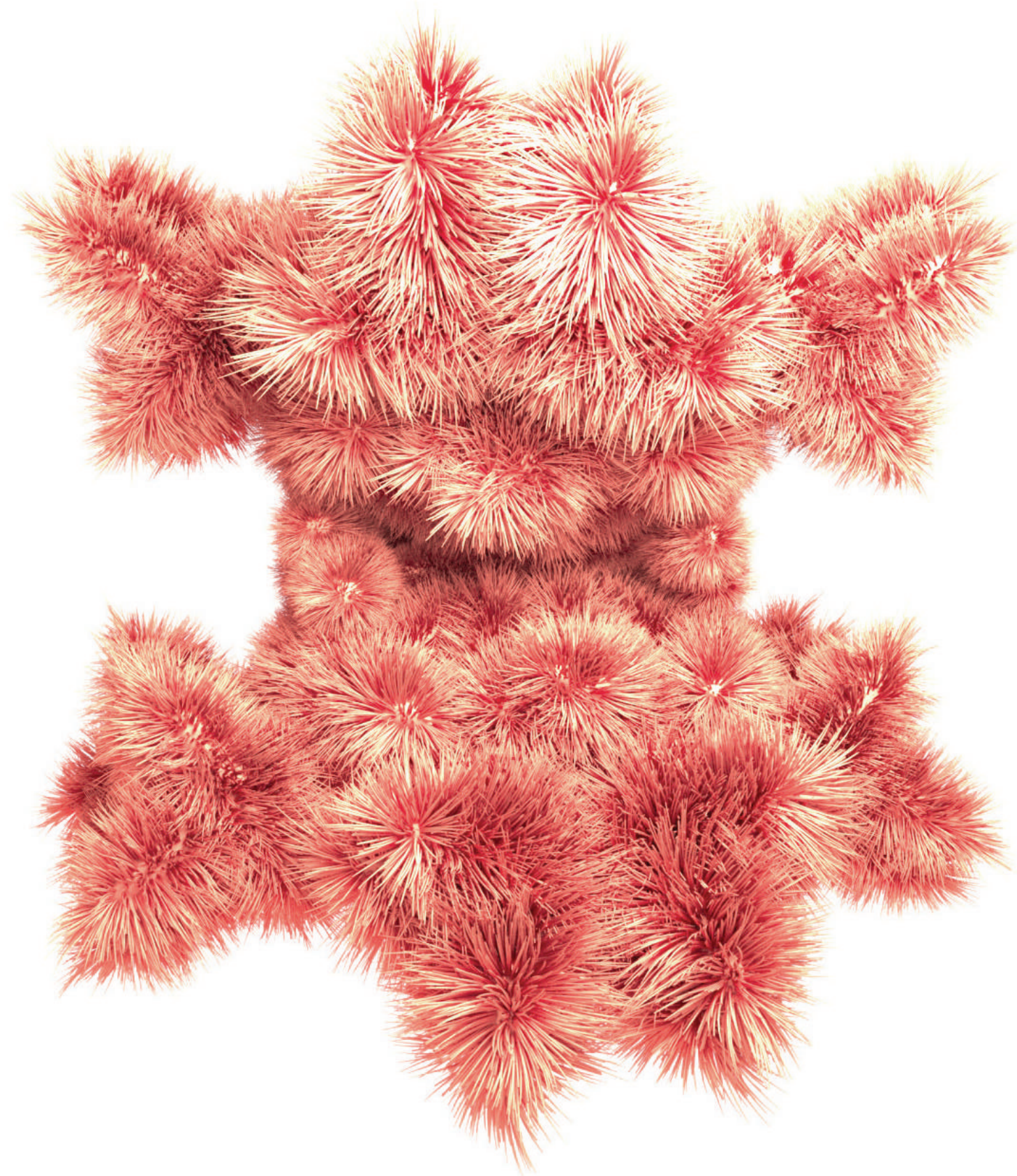
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Diego Ortigoza. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Diego Ortigoza. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Tomás Kokalj. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Camila Raimunda Zugasti. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Jonatan Bordazahar. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Pablo Castro Dominguez. 2020.



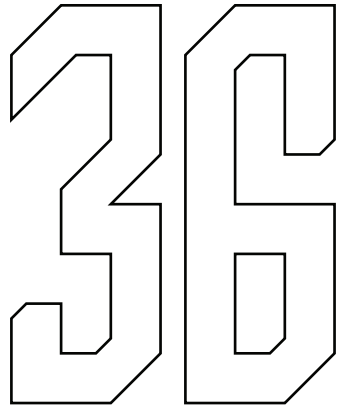
Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Yanet Benítez. 2020.



Soft Symmetries. Cuteness: Arquitectura UwU. Maestría en Investigación Proyectual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Professor Federico Menichetti. Student Raúl Bertorello. 2020.



Cutie Patooties
Cutie Patooties
formerlynotknown



Cutie Patooties Cutie Patooties

formerlynotknown
Simeon Brugger & Zeynep Çınar

Nos enfrentamos a un desborde de impresiones visuales a diario. Dentro de esta realidad saturada de datos, muchas cosas adquieren apariencia, estilo o más bien personalidad. Este fenómeno depende de los juicios estéticos idiosincrásicos de los observadores. Uno puede pasar horas desplazándose a través de feeds de redes sociales personalizados, y aun así tener una fascinación compartida con videos lindos.

Según la crítica Sianne Ngai, cuteness es un ejemplo de la estética cotidiana trivial y es digno de mención porque lo cute tiene una definición ambivalente y además influye en el comportamiento humano. Como era de esperar, varios campos han mercantilizado los atributos de la ternura. Cute presenta una realidad alternativa a través de su representación, una nueva identidad que salta de la ficción a la no ficción.

La ternura es una forma de grotesco, particularmente en el sentido de desfiguración de las partes, según el escritor Daniel Harris. Por el contrario, mercantilizado por la industria del entretenimiento, cuteness comercializa un sueño romántico de edificios e interiores coloridos y ornamentados. Cuando se transfiere al paisaje arquitectónico contemporáneo, la incorporación del color se asocia por defecto con la ternura, aunque es un componente más complejo en el sistema de estética, que solo colorido.

An overflow of visual impressions confronts us daily. Within this data-saturated reality, many things take on looks, styles, or rather characters. This phenomenon depends on the idiosyncratic aesthetic judgments of the observers. One can spend hours scrolling through personalized social media feeds but yet have a shared fascination with cute videos.

According to critic Sianne Ngai, cuteness is an example of trivial everyday aesthetics and is noteworthy because cute holds an ambivalent definition plus it influences human behavior. Predictably various fields have commodified the attributes of cuteness. Cute presents an alternative reality through its representation, a new identity jumping from fiction to nonfiction.

Cuteness is a form of grotesque, particularly in the sense of disfiguration of parts, according to writer Daniel Harris. Contrarily, commodified by the entertainment industry, cuteness markets a romantic dream of colorful and ornate buildings and interiors. When transferred to the contemporary architectural landscape, incorporating color is by default associated with cuteness, albeit being a more complex component in the aesthetics system, than just colorful.

One can spend hours scrolling through personalized social media feeds but yet have a shared fascination with cute videos



Cream-Series

2014 - present

Building on this idea of connotation according to scale this project series of the cream objects should be seen as a conceptual investigation of architectural parts. The parts of the sculptures can be seen as literal or in terms of a metaphor for assembled elements. The Series of cream objects is dealing with combining two or more types of objects and therefore many object qualities arise that need to be considered. Found objects when used in another scale than what they are used to being in, can create a morphological nuance in architecture as well as a metaphorical phenomenon of meaning and relatability of the image known in different disciplines.



FormerlyNotKnown. Simeon Brugger & Zeynep Çınar. The Cream Series, Plate Full of Joy. 2016.



FormerlyNotKnown. Simeon Brugger & Zeynep Çınar. The Cream Series, Disney Cream. 2017.

Nuestra práctica especula sobre varios conceptos que incluyen imperfecciones, cuestiones de escala, configuraciones de color, la familiaridad de la forma y, en general, los modos de representación, para evocar estéticas específicas en objetos inanimados.

Al utilizar estos conceptos, desafiamos la lectura de distintos objetos provocando nuevas apariencias o nuevas formas de verlos. El mal uso activo de componentes de diseño, materiales y entidades arquitectónicas nos permite experimentar con resoluciones analógicas y digitales.

La representación y el diseño de nuestros proyectos tienen a menudo el deseo subyacente de ampliar los límites de la arquitectura con la noción de "interesante" (interessant, Friedrich Schlegel). Para ampliar la comprensión de lo interesante, hibridamos estos conceptos estéticos. Se vuelve convincente cuando la ternura se transforma de existir en lo ficticio a chocar con la realidad y así cuestionar el contexto que nos rodea.

La representación y el diseño de nuestros proyectos tienen a menudo el deseo subyacente de ampliar los límites de la arquitectura con la noción de "interesante"

Our practice speculates on various concepts including imperfections, matters of scale, color configurations, the familiarity of form and, in general, modes of representation, to evoke specific aesthetics in inanimate objects.

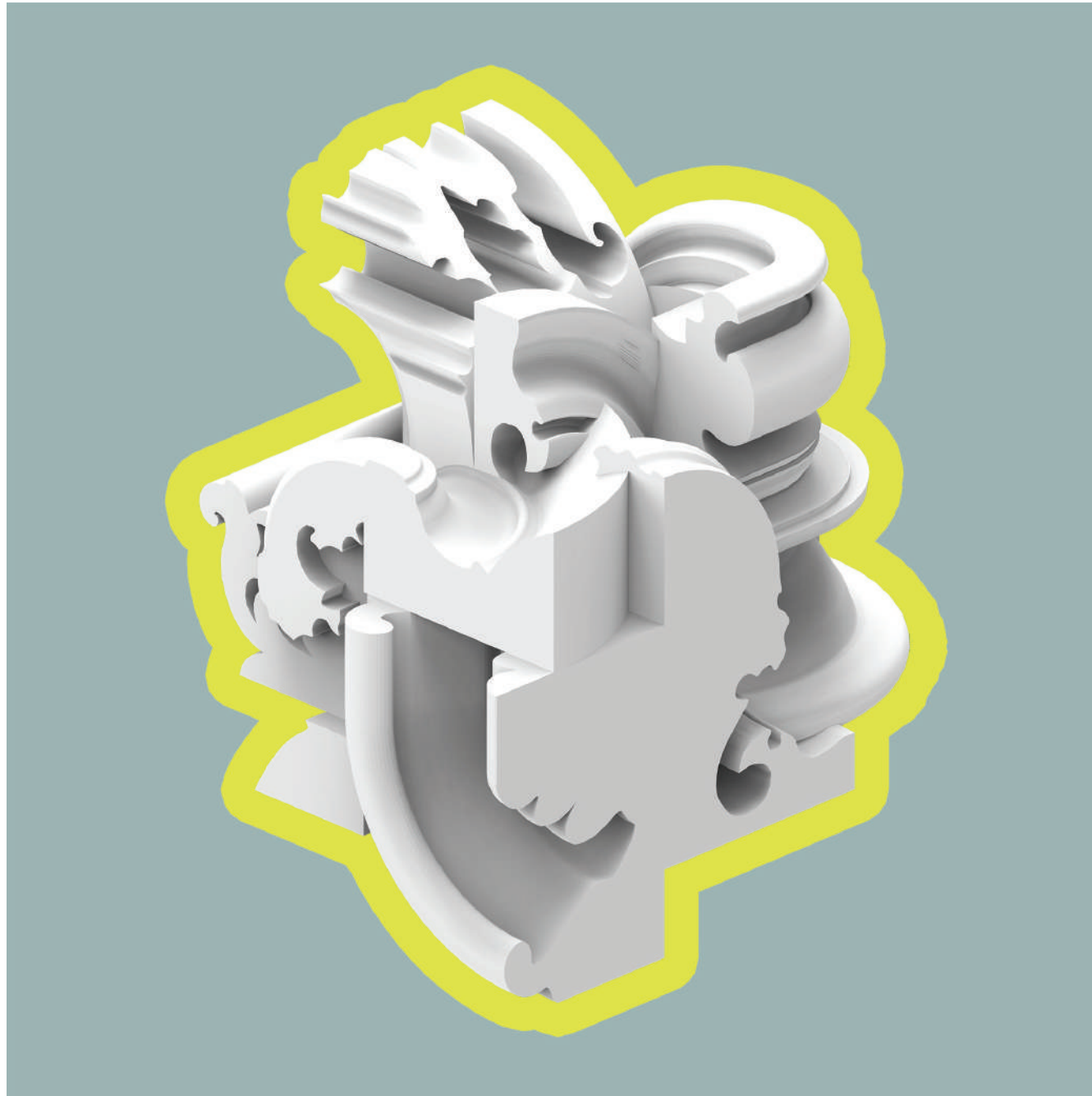
In utilizing these concepts, we challenge the reading of distinct objects eliciting new appearances or new ways of seeing them. Actively misusing design components, materials and architectural entities allows us to experiment within resolutions of the analog and digital.

The representation and design of our projects have often the underlying wish to expand boundaries of architecture with the notion of "interesting" (interessant, Friedrich Schlegel). To broaden the understanding of interesting we hybridize these aesthetical concepts. It becomes compelling when cuteness transforms from existing in the fictional to clashing with reality and thus questioning the context that surrounds us.



FormerlyNotKnown. Simeon Brugger & Zeynep Çınar. The Cream Series, The King. 2016.





Almost Familiar

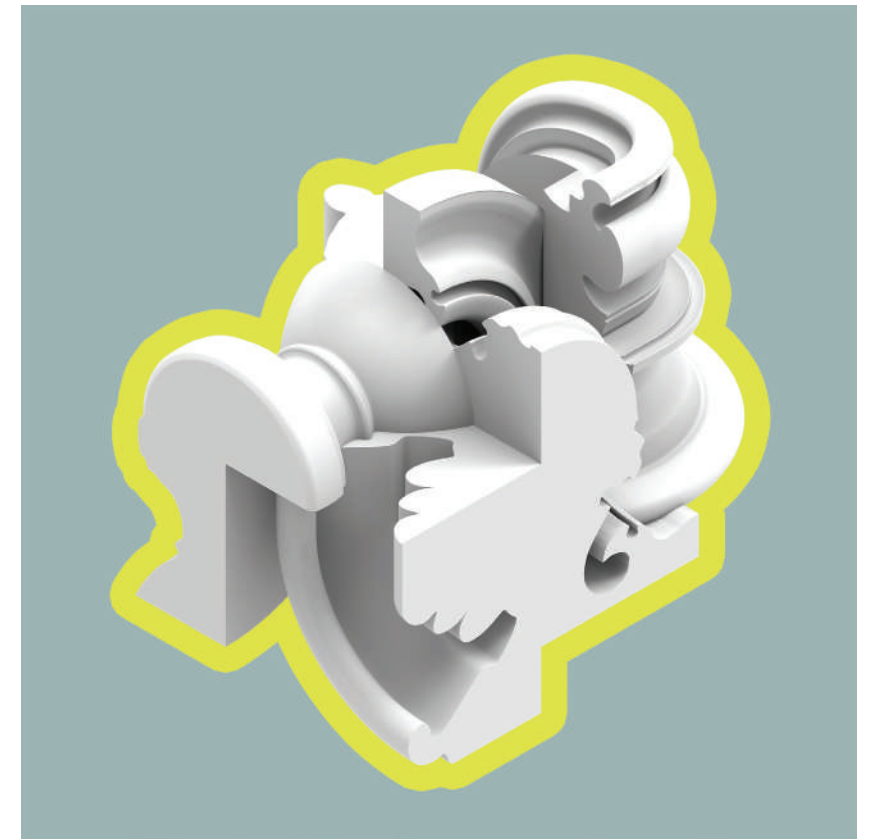
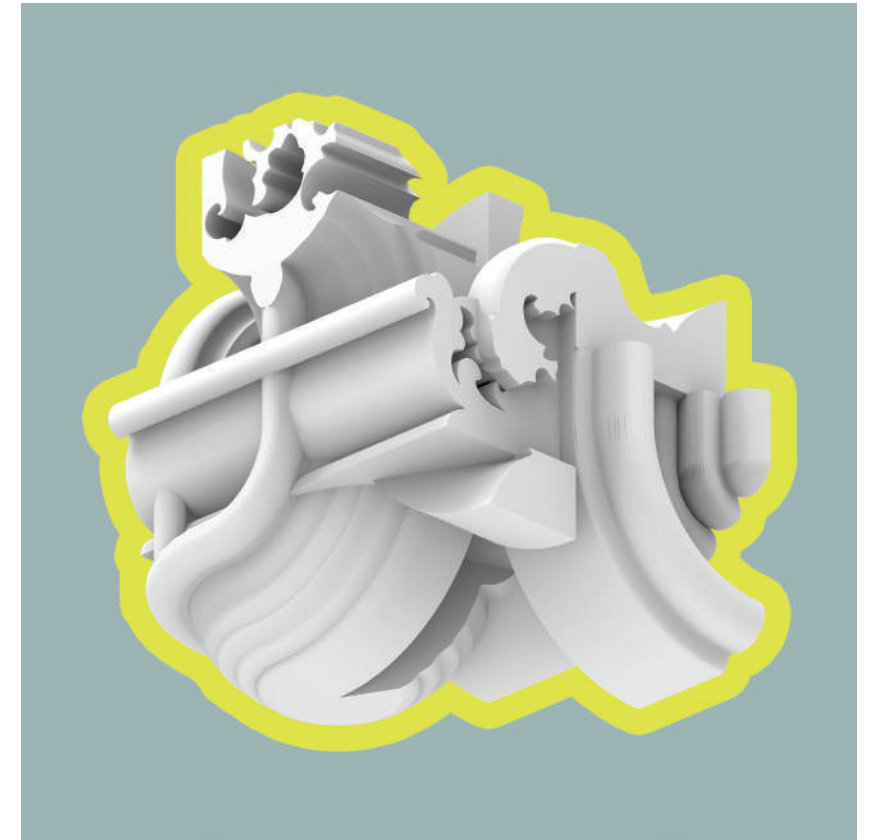
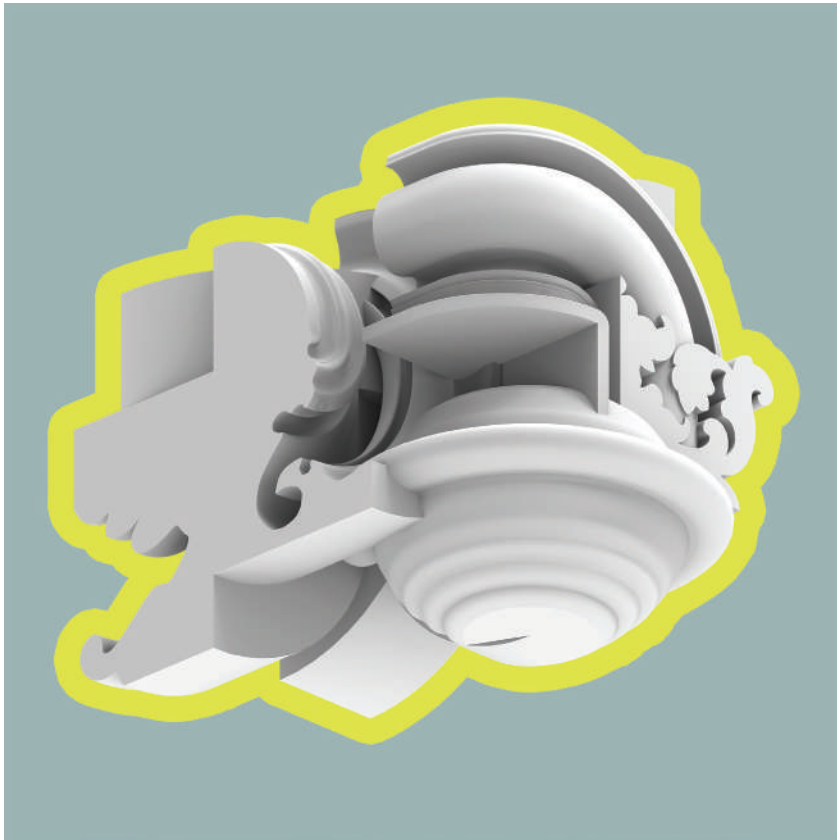
2016

“If the city is like some large house and the house in turn like some small city, cannot the varied parts of the house ... be considered miniature buildings?”

– Leon Battista Alberti

The technique of architectural flatness should aspire to change its definition in terms of how it is seen on three-dimensional objects versus two dimensional figures. Whereas the significance of flatness in art is mostly about losing the three dimensional perception of depth by bringing everything into one surface which then would create a perceptual deficiency and therefore would end up with spatial ambiguities on canvases. This ideology can be applied to the architectural object by bringing back some elements of corporeality into the picture. Instead of perceiving the object through a flat façade it should aim to create complexity throughout the exterior and interior, losing the sense of depth in order to accelerate and mutethe spatiality.

Abstracted forms in both paintings and buildings emphasizes end-results that are otherwise unseen, in other terms “absent” result-forms. Mannerist superposition provokes the unseen while there can be limited seen therefore suggests that there is an outside vs inside and therefore broadening the perception of the image. Mannerism creates a sort of erotic sensibility of reading with its trickery of visual limitations, perception of the narrative and variety of outcomes beyond and within the borders. As a result, the spatial corporeal derives its form from an abstracted mannerist ideology.





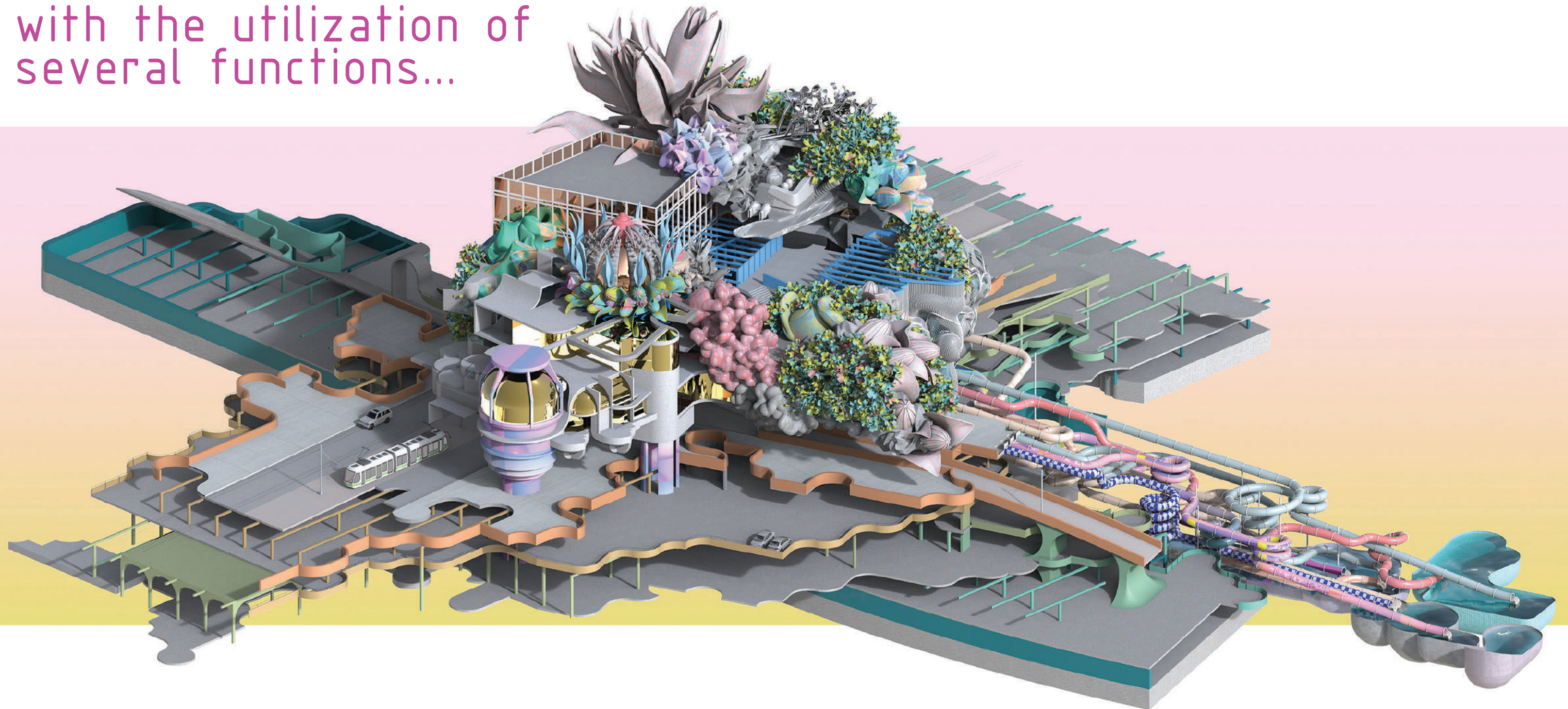
1st Street Plaza

2017/18

Los Angeles is rightfully known to be a place of opportunities, where everything is possible, anything can become everything and everything can be placed next or on top of each other. Landmarks, gas stations, single family houses, freeways, palm trees, beaches, pools, parking structures, housing projects and so forth are all equally responsible for the image of the city.

The city is a wide spread urban fabric that consists of various objects interacting with one another, which brings the term horror vacui to mind. There seems to be a fear of emptiness within the city. This assemblage of all objects is the birthplace of the 1st Street Plaza project, which comprises of the essence of its surrounding. Today's Los Angeles River has not functioned as a natural river since a very long time. The city, since 1940s, has accepted its concrete channel, but recently has started to emphasize the fact that it is not natural at all, and looks for ways to revitalize it to its original state by erasing its fake characteristics. Contrary to this ideology this project accepts the notion of superficiality and transforms it into a new, 21st century landscape of the fake, going beyond a park landscape.

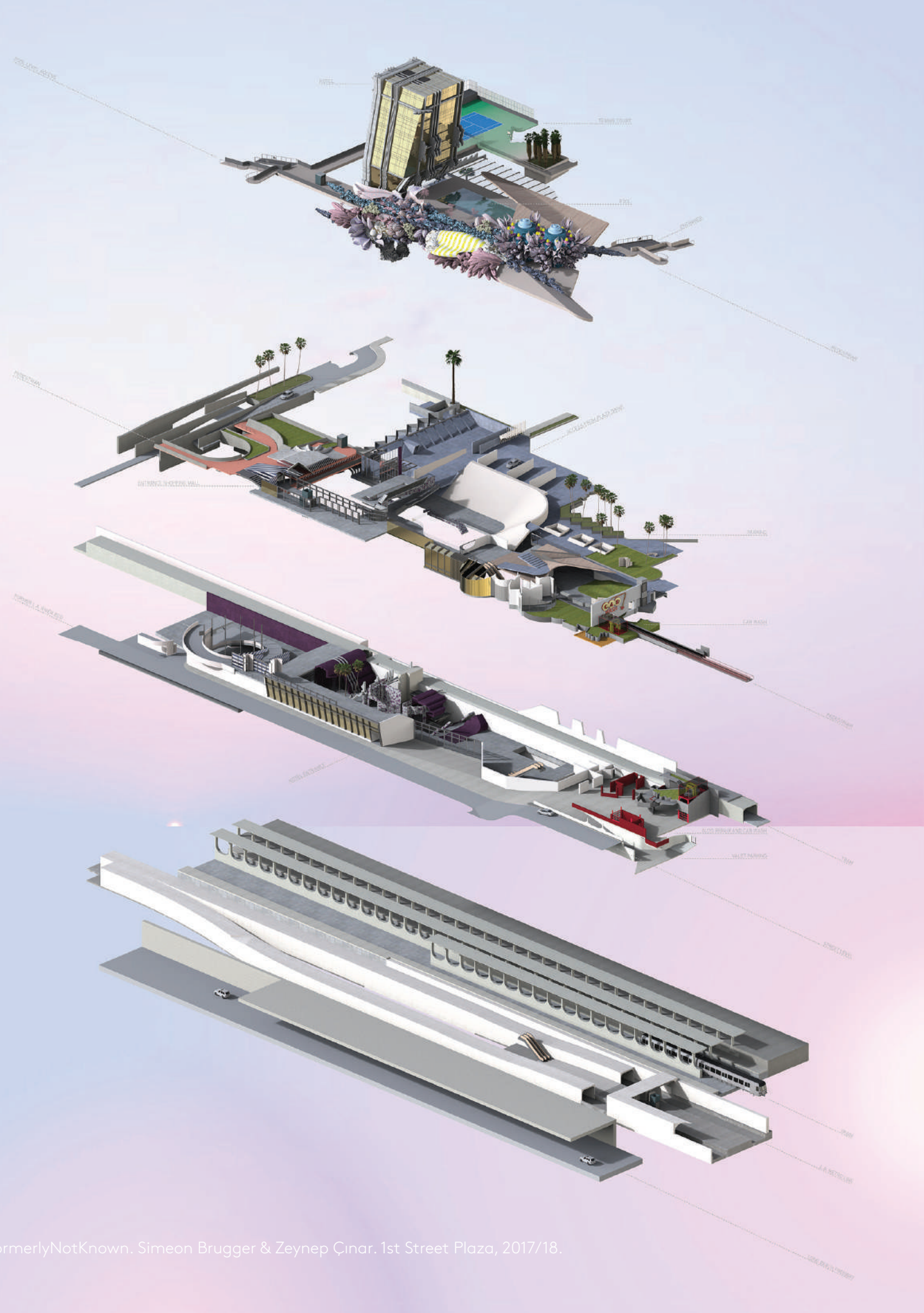
The Plaza connects the
1st Street Bridge and
the river channel beneath
with the utilization of
several functions...



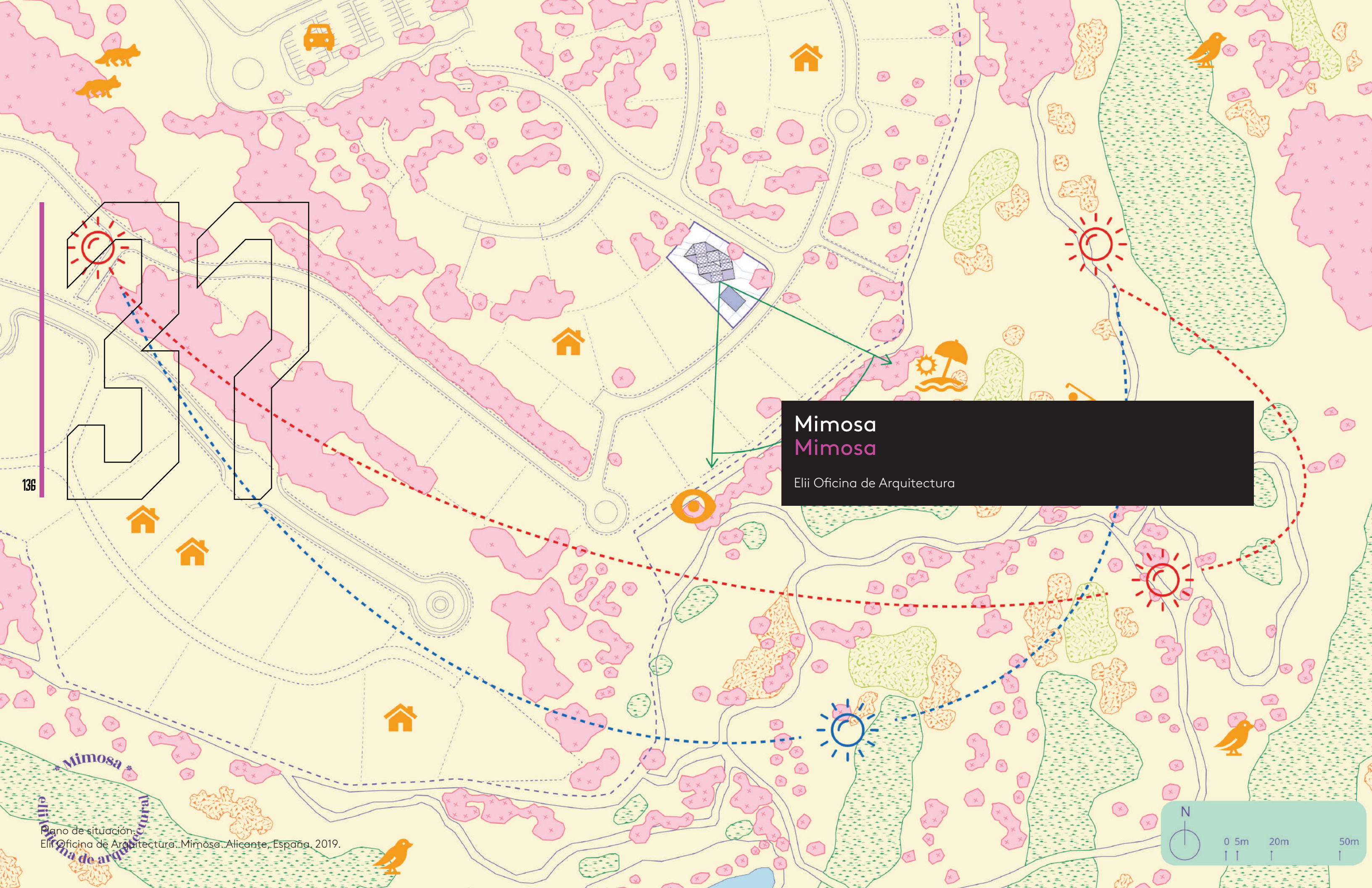
...which vary from work,
leisure, commercial,
infrastructure, to
cultural event spaces



FormerlyNotKnown. Simeon Brugger & Zeynep Çınar. 1st Street Plaza, 2017/18.



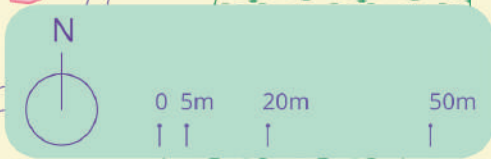
FormerlyNotKnown. Simeon Brugger & Zeynep Çınar. 1st Street Plaza, 2017/18.

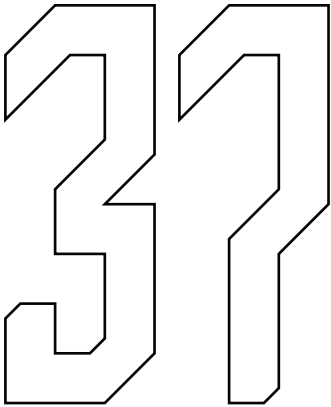


Mimosa
Mimosa
Elii Oficina de Arquitectura

136

Plano de situación:
Elii Oficina de Arquitectura. Mimosa. Alicante, España. 2019.





Mimosa

Mimosa

Elii Oficina de Arquitectura

Uriel Fogué, Eva Gil, Carlos Palacios
Arquitectas coordinadoras del equipo Ana López, Lucía Fernández
Colaboradoras Lucía Fernández, Ana López, Raquel García, Marta Vaquero
Promotor Area de Proyectos SOMIUM Premium Properties
Renders Manu-Facturas (Manuel Monteserín)

Hedonismo off-the-grid

El proyecto parte de un objetivo doble: imaginar una vivienda autosuficiente, respetuosa con el medio, pero que sea, además, un espacio hedonista. “Ecología” y “placer” no son conceptos antagónicos.

La propuesta se desarrolla bajo una gran cubierta “paisaje”, formada por elementos naturales (plantas autóctonas) y artificiales (paneles solares), cuya geometría plegada resuelve: la adaptación gradual a la pendiente del terreno; el encuadre de las vistas hacia el paisaje desde las estancias; la introducción de luz cenital en puntos específicos, a través de unos lucernarios; la generación de unos umbráculos, en el acceso y en las terrazas; la óptima orientación para la producción de energía, durante todo el año; y el control de la radiación solar, disipándola, en verano, pero dejándola entrar, en invierno.

Bajo este gran “manto energético”, se despliega el programa doméstico, dispuesto en distintos niveles. La sección aterrazada genera un espacio fluido que activa las visiones diagonales y minimiza los espacios de circulación, favoreciendo la continuidad de cada una de las estancias con el terreno, a través de las terrazas. La configuración compacta del volumen mejora el factor de forma y optimiza su rendimiento energético. En el centro de la planta, un pequeño patio de base triangular articula la zona “de día”, posibilitando diferentes divisiones del espacio e iluminando las estancias del sótano. Al oeste, se ubica la zona “de noche”, con las estancias más íntimas, que pueden ser fácilmente incorporadas a la zona común, mediante la apertura de unos paneles móviles.

El jardín sigue el esquema aterrazado, a partir un sistema de caminos que permite recorrer la parcela libremente. Las especies locales empleadas en el proyecto de paisajismo conllevan un bajo consumo de recursos hídricos y participan de los sistemas de confort bioclimático de la vivienda. La piscina natural se sitúa en la zona suroeste de la parcela, para aprovechar el soleamiento. El agua es filtrada por plantas y especies que forman parte del mismo paisaje.

Off-the-grid Hedonism

The project is based on a twofold objective: to imagine a dwelling that is self-sufficient and environmentally friendly and hedonistic to boot. “Ecology” and “pleasure” need not be at loggerheads.

Our entry is developed under a sweeping “landscape” roof made up of natural elements (native plants) and artificial elements (solar panels), whose folded geometry solves a number of issues: gradual adaptation to the slope of the land; framing the views towards the landscape from the rooms; adding natural overhead light at specific points through skylights; creating shade houses at the entrance and on the terraces; an optimal orientation for producing energy throughout the year; and controlling solar radiation by shedding it in summer but allowing it in in winter.

Under this great “energy blanket”, the domestic program unfolds, arranged on different levels. The terraced section generates a flowing space that activates diagonal views and minimises the transit spaces, fostering the continuity of every room with the land by means of the terraces. The compact configuration of the volume improves the form factor and optimises its energy efficiency. At the centre of the floor, a small courtyard with a triangular base articulates the “daytime” area, permitting different ways of dividing up the space and illuminating the basement rooms. To the west is the “night-time” area, with its more intimate rooms, which can easily merge into the common area by opening some moving panels.

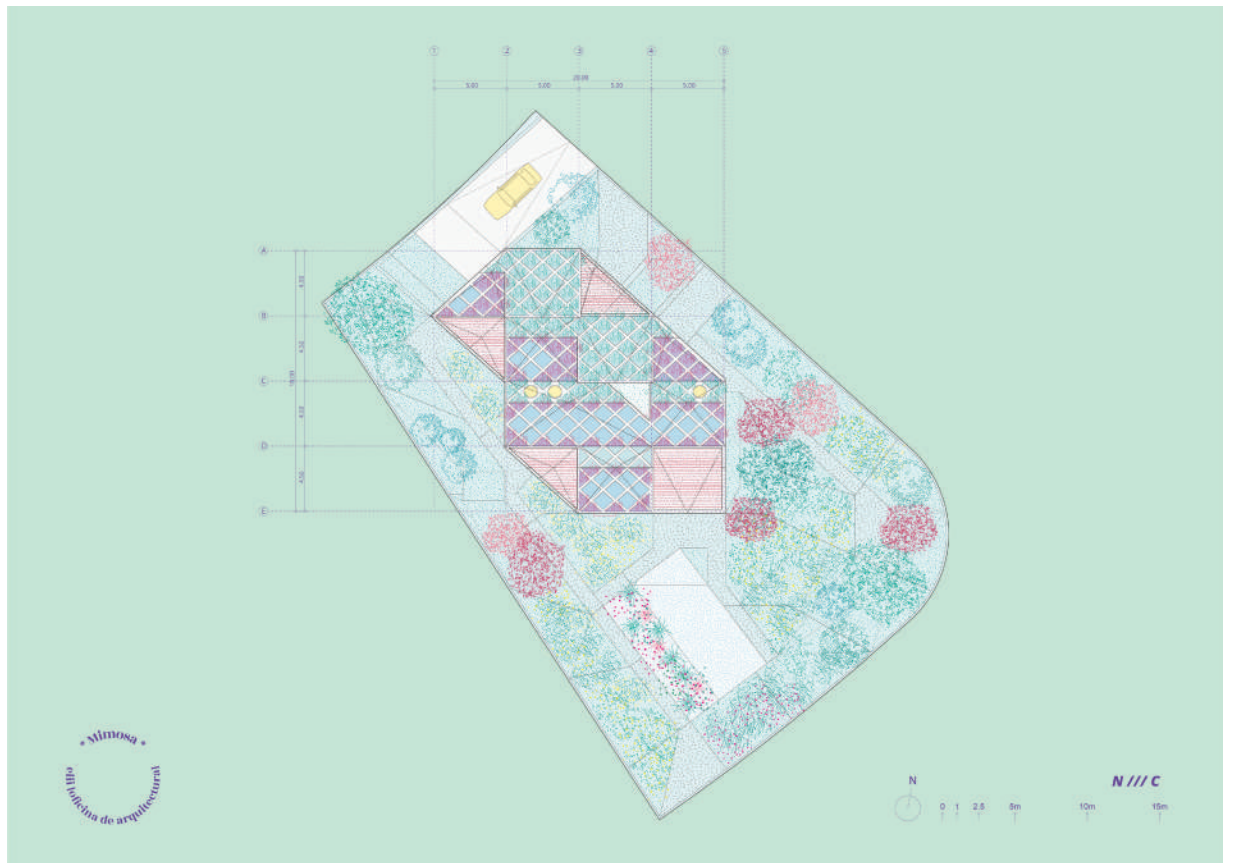
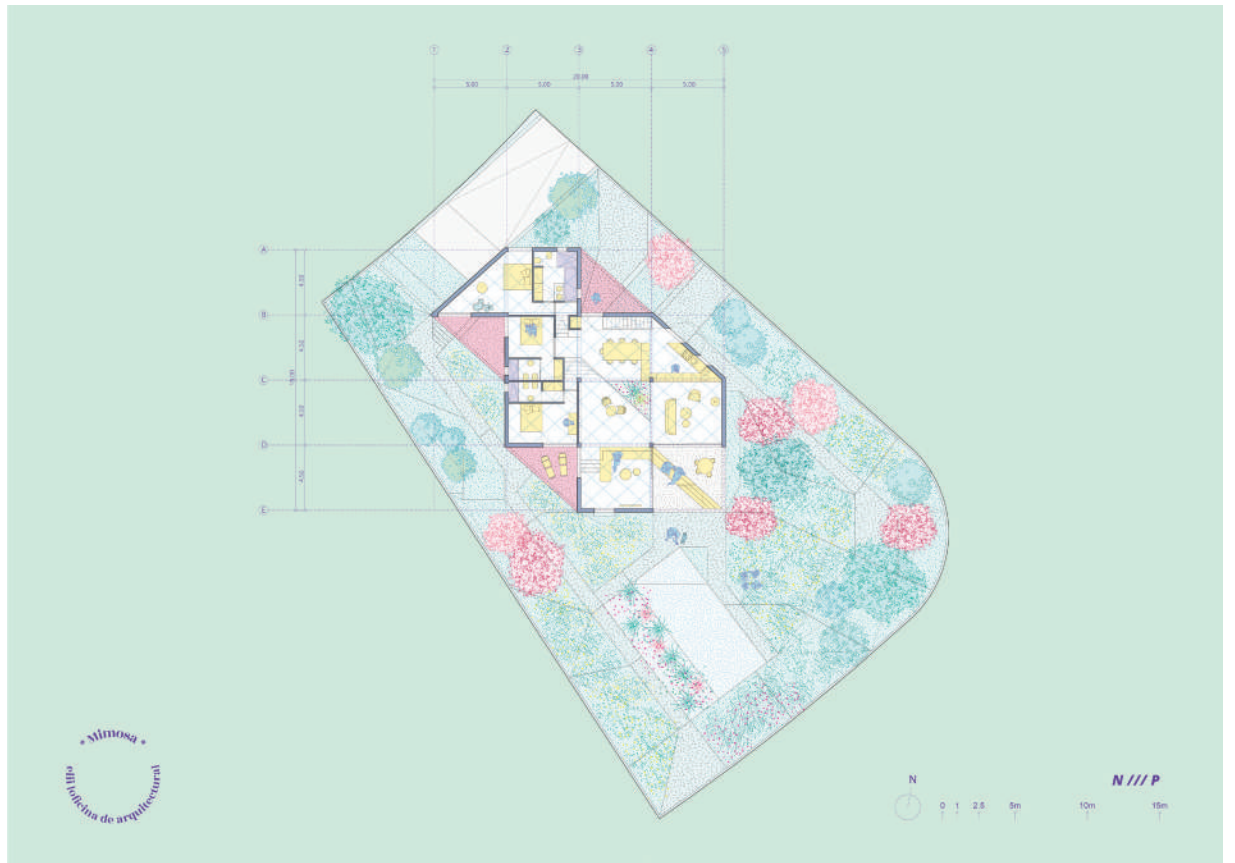
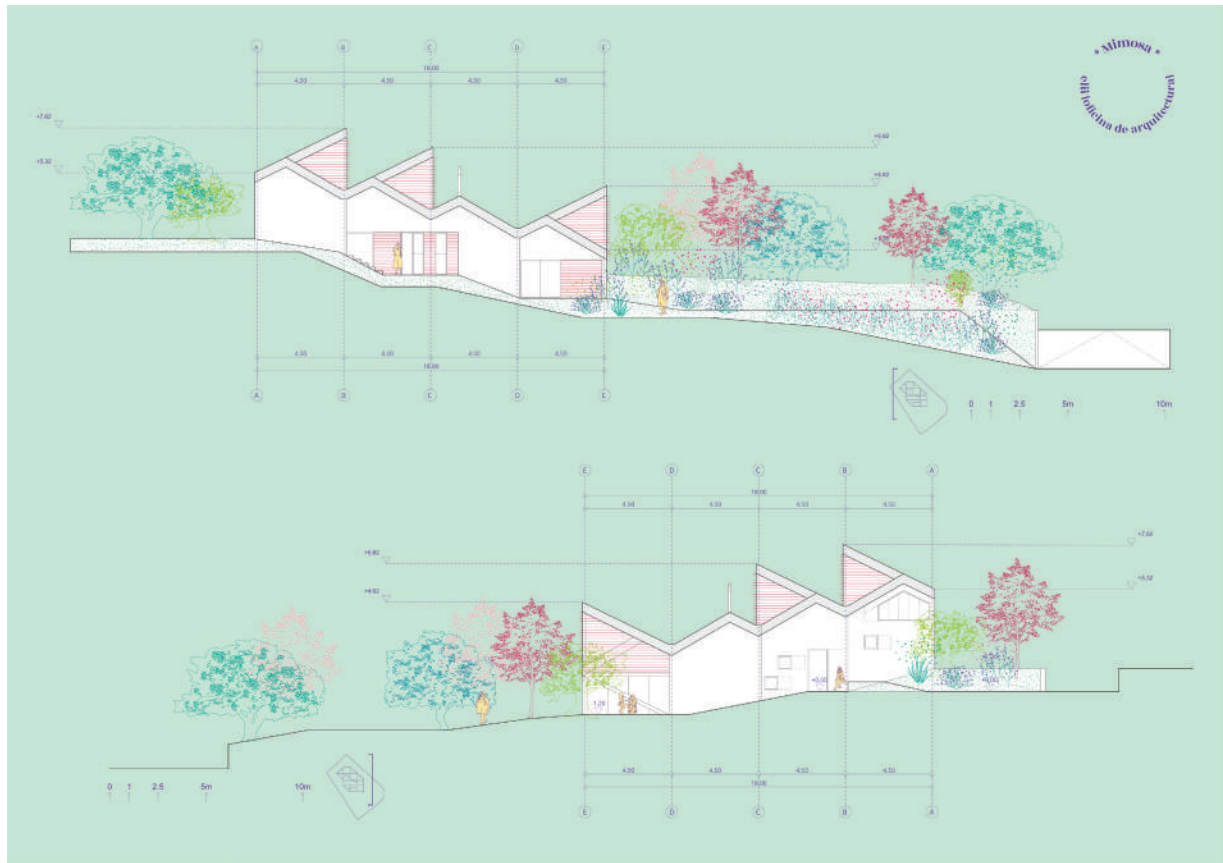
The garden follows the terraced scheme, based on a system of paths that allow the plot to be walked around freely. The local species used in the landscaping project have a low consumption of water resources and participate in the bioclimatic comfort systems of the house. The natural swimming pool is located in the southwest area of the plot, to take best advantage of the sunshine. The water is filtered by plants and species that make up part of the very same landscape.

The project is based on a twofold objective: to imagine a dwelling that is self-sufficient and environmentally friendly and hedonistic to boot



Imagen exterior.
Eli Oficina de Arquitectura, Mimosa, Alicante, España, 2019.

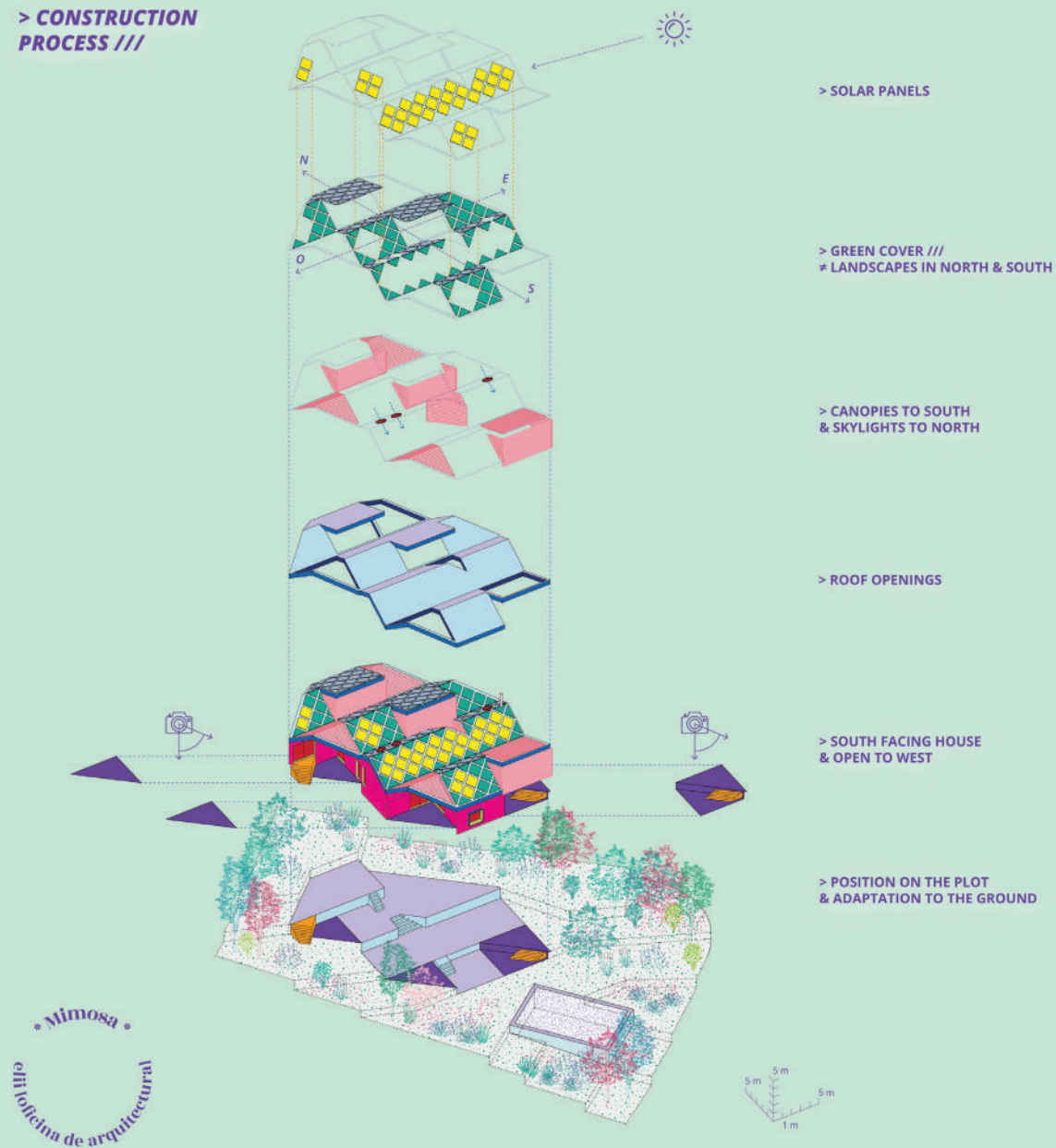
Los distintos ambientes se resuelven mediante materiales cálidos, como madera o elementos cerámicos



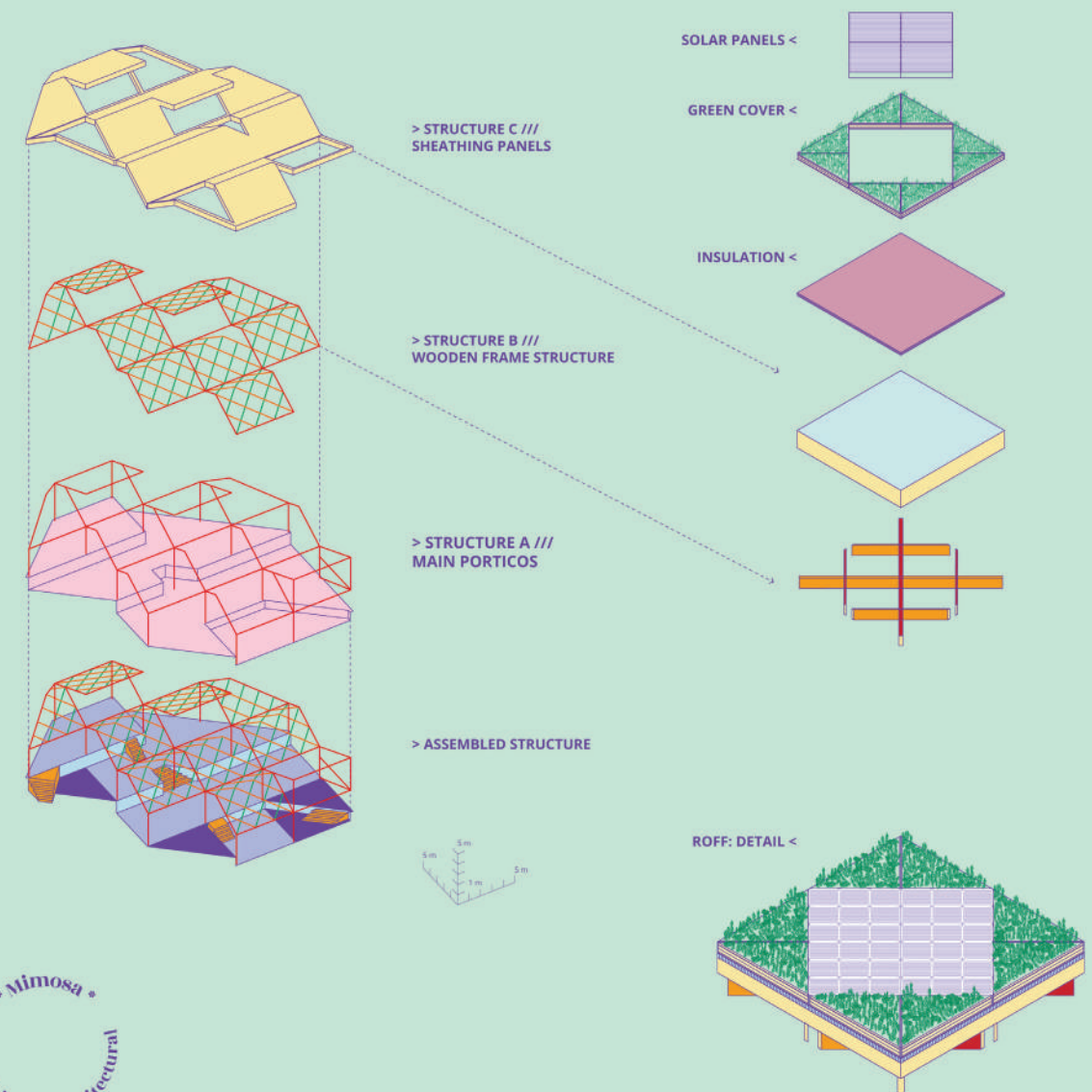
Arriba vistas; abajo, cortes.
Elii Oficina de Arquitectura. Mimosa. Alicante, España. 2019.

Arriba planta; abajo, planta de cubiertas.
Elii Oficina de Arquitectura. Mimosa. Alicante, España. 2019.

> CONSTRUCTION PROCESS ///

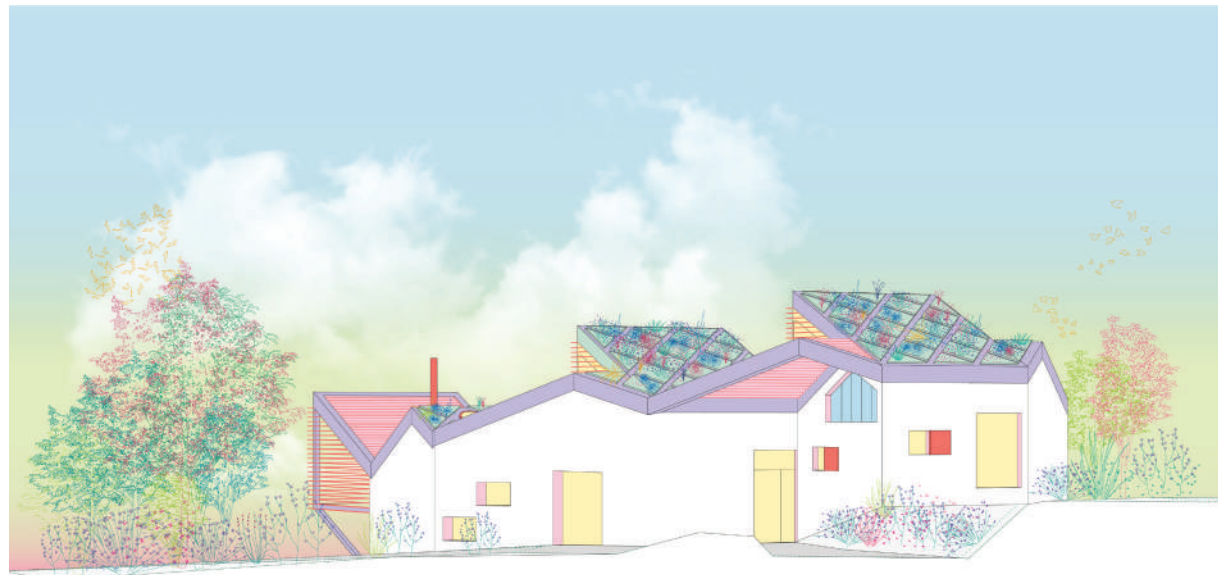


> STRUCTURE ///





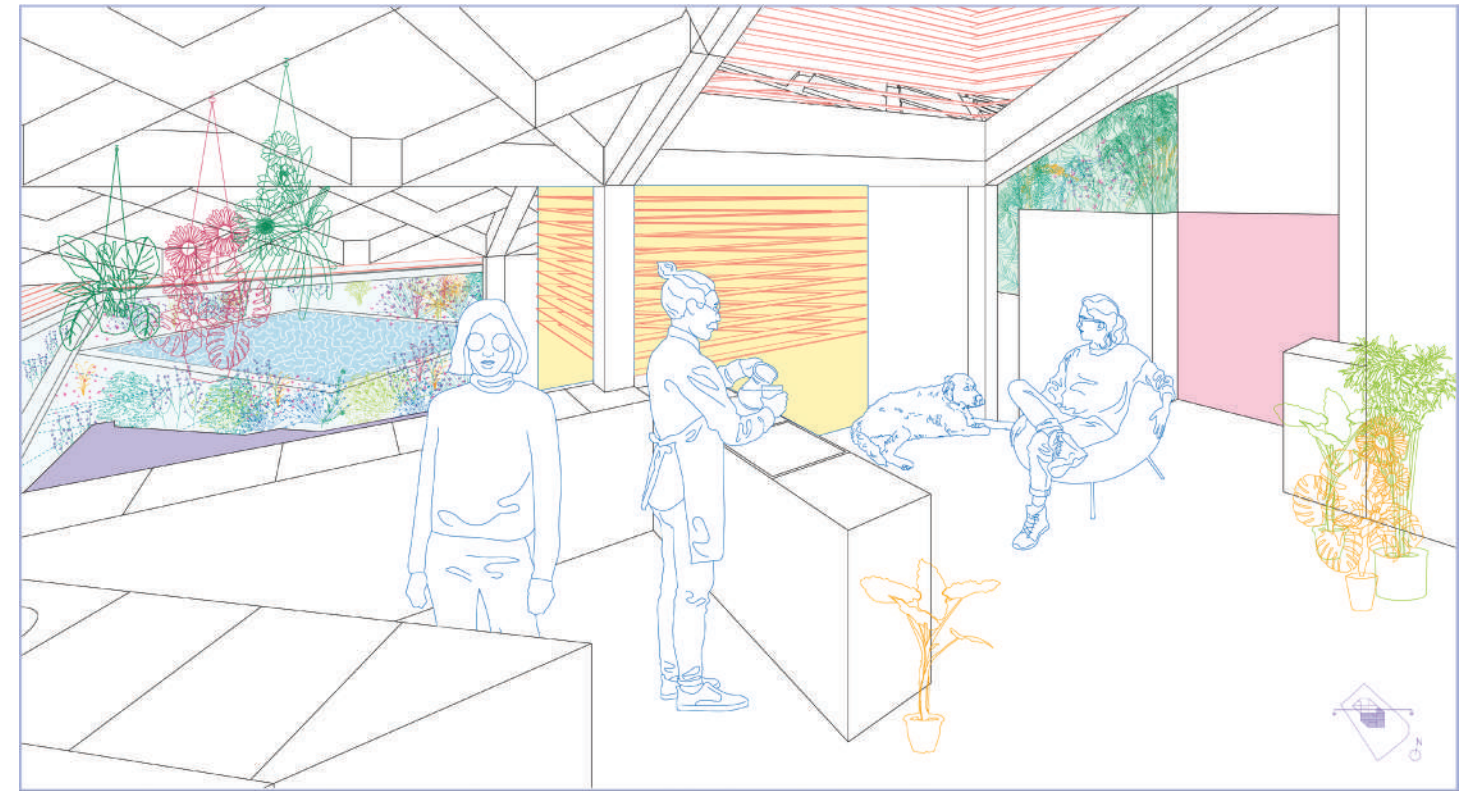
• Mimosa •
Oficina de arquitectura



• Mimosa •
Oficina de arquitectura



Vistas Exteriores.
Elii Oficina de Arquitectura. Mimosa. Alicante, España. 2019.

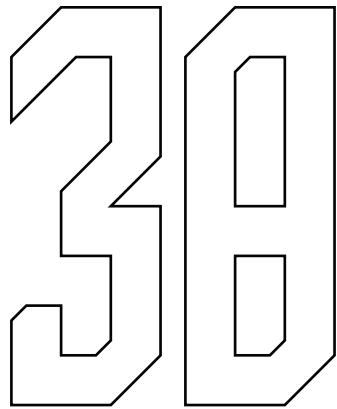


Vistas Interiores.
Elii Oficina de Arquitectura. Mimosa. Alicante, España. 2019.

30

Bordes Difusos Fuzzy Edges

Sehwail + Zimmerman



Bordes Difusos Fuzzy Edges

Sehwail + Zimmerman
Design Team Walaid Sehwail, Michael Zimmerman, Kayleen Kulesza, and Michael Royer
Fabrication by West Supply

Fuzzy Edges es un proyecto en curso que trata de desafiar algunas de las asociaciones familiares que creamos para los objetos y sus cualidades. Nos gustan las cosas que no se pueden definir fácilmente. Estamos interesados en producir cosas que podrían describirse mejor con una noción de almost-ness, por lo que tienen “bordes difusos”, que a veces son conceptuales y otras literales. Los efectos de estos bordes difusos, o las cualidades del almost-ness, apuntan a expandir las formas en que consideramos que los objetos arquitectónicos operan más allá de las definiciones singulares a las que generalmente se limitan. ¿Cómo puede un objeto parecer demasiado grande, o demasiado pequeño, o casi ornamental o casi familiar? Las cosas con bordes difusos tienen características fuertes con asociaciones débiles.

Para la exposición One Night Stand for Art and Architecture, creamos un portal para una habitación de motel en Los Ángeles. Vimos el portal del motel como algo con bordes difusos, casi un espacio de transición entre el exterior y el interior y casi un objeto arquitectónico en sí mismo, casi mundano y casi de alta gama, casi funcional y casi ornamental. La entrada de la habitación del motel fue diseñada como una puerta y un marco de metal hueco, pintada de un rojo sangre oscuro y colocada dentro de una pared de estuco blanco. El frontón acolchado del nuevo objeto fue realizado con MDF, tapizado con espuma de 1” y acabado con piel de oveja islandesa. Las patas, casi columnas del objeto, fueron creadas fundiendo bronce en moldes conformados por objetos banales recuperados, como tubos de PVC y jarrones de vidrio.

Fuzzy Edges fue diseñado para ser diseñado de dos maneras; 1) como un pórtico casi pequeño, presionado contra el marco de la puerta exterior genérico del motel (36” x 80”), que funcionaba como un umbral dominante entre el interior y el exterior y lo suficientemente grande como para detenerse por un momento en el espacio intermedio; 2) también fue diseñado para dejar atrás la habitación del motel y asumir otro papel como una versión más corta de sí mismo, que en el entorno adecuado, como en una mesa doméstica, existe como un taburete de gran tamaño y demasiado alto.

Fuzzy Edges is an ongoing project about challenging some of the familiar associations that we create for objects and their qualities. We like things that cannot be easily defined. We’re interested in producing things that might be best described by a notion of almost-ness, thus they have “fuzzy edges,” which are sometimes conceptual and sometimes literal. The effects of these fuzzy edges, or the qualities of almost-ness, aim to expand the ways we consider architectural objects to operate beyond the singular definitions to which they are usually confined. How can an object seem almost too big or oversized, or too small and undersized, or almost ornamental, or almost familiar? Things with fuzzy edges have strong characteristics with weak associations.

For the One Night Stand for Art and Architecture exhibition, we produced a portal for a Los Angeles motel room. We viewed the motel portal as something with fuzzy edges - almost a transitional space between exterior and interior and almost an architectural object unto itself, almost mundane and almost high end, almost functional and almost ornamental. The motel room entrance was designed as a hollow metal door and frame, painted a dark blood red, and set within an off white stucco wall. The new object’s cushioned pediment was made with MDF, upholstered with 1” foam and finished with Icelandic sheep’s fur. The legs, almost columns of the object, were created by casting bronze into molds shaped by banal found objects such as PVC pipes and glass vases.

This Fuzzy Edges object was designed to be styled in two fashions; 1) as an almost undersized portico, pressed against the motel’s generic exterior door frame (36”x80”), which functioned as an overbearing threshold between inside and outside and large enough to pause for a moment in the space between; 2) it was also designed to leave behind the motel room and take on another role as a shorter version of itself, which in the right setting, such as at a domestic dinner table, exists as an oversized, too-tall stool.



Sehwail + Zimmerman. Fuzzy Edges. 2017.



Sehwail + Zimmerman. Fuzzy Edges. 2017.



Los efectos del almost-ness apuntan a expandir las formas en que consideramos que los objetos arquitectónicos operan más allá de las definiciones singulares a las que generalmente se limitan

196



Sehwail + Zimmerman. Fuzzy Edges. 2017.



Sehwail + Zimmerman. Fuzzy Edges. 2017.



Sehwail + Zimmerman. Fuzzy Edges. 2017.



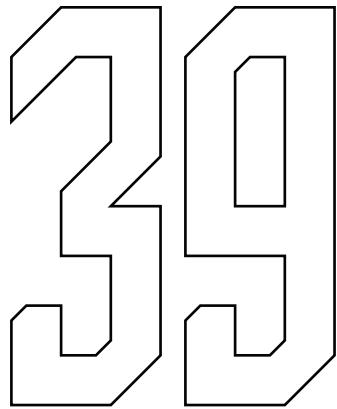
Sehwail + Zimmerman. Fuzzy Edges. Photograph by Kristen Chon. 2017.

We're interested in producing
things that might be best
described by a notion of
almost-ness



Soft and Furry
Soft and Furry

Garrido + Kohan



Soft and Furry

Garrido + Kohan

Texto Federico Garrido
Imágenes Kohan

Durante una comida en 1929 Le Corbusier le preguntó a Salvador Dalí si tenía ideas acerca del futuro de la Arquitectura. El catalán, que tenía ideas para todo, contestó sin dudar que la arquitectura sería “blanda y peluda”¹.

Soft and furry es un proyecto visual -en curso y sin aparente fin- que busca dislocar la percepción de elementos característicos del modernismo a partir de la subversión de sus cualidades hápticas (y ópticas).

Witold Rybczynski² explicó en su momento que el mobiliario moderno (Marcel Breuer, Le Corbusier, Mies Van der Rohe) se entendía mejor como una actitud frente a la idea de casa; un énfasis en el design al punto de casi negar la comodidad física. El famoso sillón de Mies no estaba diseñado para ser cómodo, estaba pensado para lo que Iñaki Ábalos nombra como “la posición del buen conversador”³.

La casa, los muebles, las sillas eran vistos como objetos estéticos rechazando cierta “banalidad positivista del confort”, claramente en oposición al estilo recargado del siglo 19. Casi un siglo después del comienzo de estas posiciones heroicas, la tensión entre confort y modo de aparecer sigue intacta, particularmente en relación al mobiliario moderno. Vitra, Knoll y demás compañías atestiguan el éxito imperecedero del design: las sillas de Antonio Bonet, Charles y Ray Eames, Marcel Breuer y Arne Jacobsen continúan siendo un éxito de ventas y se han convertido en iconos culturales.

Soft and furry toma estos grandes diseños y los cubre de suavidad y comodidad, removiendo la claridad de sus geometrías y difuminando las líneas marcadas que los caracterizan. En ningún caso deja de reconocerse la forma de cada pieza: la pregnancia de cada diseño sigue siendo tan importante al punto de que muchas veces el soft fur se expresa más como textura que como material; el pelaje no solo agrega volumen, sino también brillos y detalles donde antes no los había.

Cuero, acero, cromo, madera laqueada; todo es avasallado por la suavidad y el pelaje. La condición estética parece no cambiar, sin embargo, cada pieza demanda ser el centro de atención en un espacio blanco y rígido. El mobiliario moderno grita “mírame”, el furnniture susurra “acércate y tócame”.

Quizás Dalí tenía razón en el futuro de la Arquitectura después de todo.

During a meal in 1929 Le Corbusier asked Salvador Dalí if he had ideas about the future of architecture. The Catalan, who had ideas for everything, answered without doubting that architecture would be “soft and furry”¹.

‘Soft and furry’ is a visual project - ongoing and with no apparent end - that seeks to dislocate the perception of characteristic elements of modernism by subverting their haptic (and optical) qualities.

Witold Rybczynski² explained at the time that modern furniture (Marcel Breuer, Le Corbusier, Mies Van der Rohe) was better understood as an attitude towards the idea of ‘home’; an emphasis on ‘design’ to the point of almost denying physical comfort. Mies’s famous Barcelona chair was not designed to be comfortable; it was designed for what Iñaki Ábalos calls «the position of the good conversationalist»³.

The house, the furniture, the chairs were seen as aesthetic objects rejecting a certain “positivist banality of comfort”, clearly in opposition to the ornate style of the 19th century. Almost a century after the beginning of these heroic positions, the tension between comfort and appearance is still intact, particularly in relation to modern furniture.

Vitra, Knoll and other companies attest to the enduring success of design: the chairs by Antonio Bonet, Charles and Ray Eames, Marcel Breuer and Arne Jacobsen are still among the bestsellers and have become cultural icons.

‘Soft and furry’ takes these great designs and covers them with delicacy and comfort, removing the clarity of their geometries and blurring the bare edges that characterize them. In no case does the shape of each piece cease to be recognized: the relevance of each design continues to be so important to the point that soft fur is often expressed more as a texture than as a material; the fur not only adds volume, but also brightness and detail where there was none before.

Leather, steel, chrome, lacquered wood; everything is overwhelmed by the softness and the fur. The aesthetic condition does not seem to change; however, each piece demands to be the center of attention in a rigid white space. Modern furniture screams “look at me”, furnniture whispers “come over and touch me”.

Perhaps Dalí was right regarding the future of Architecture after all.

1. Dalí, S., Artal, C., Bosquet, A., & Bosquet, A. (1990). Los cornudos del viejo arte moderno. Tusquets.

2. Rybczynski, W. (1986). Home: A short history of an idea (Vol. 10). New York: Penguin.

3. Abalos, I. (2001). Buena Vida. Editorial.



Garrido + Kohan. Soft and Furry, BarceFurry. 2020.



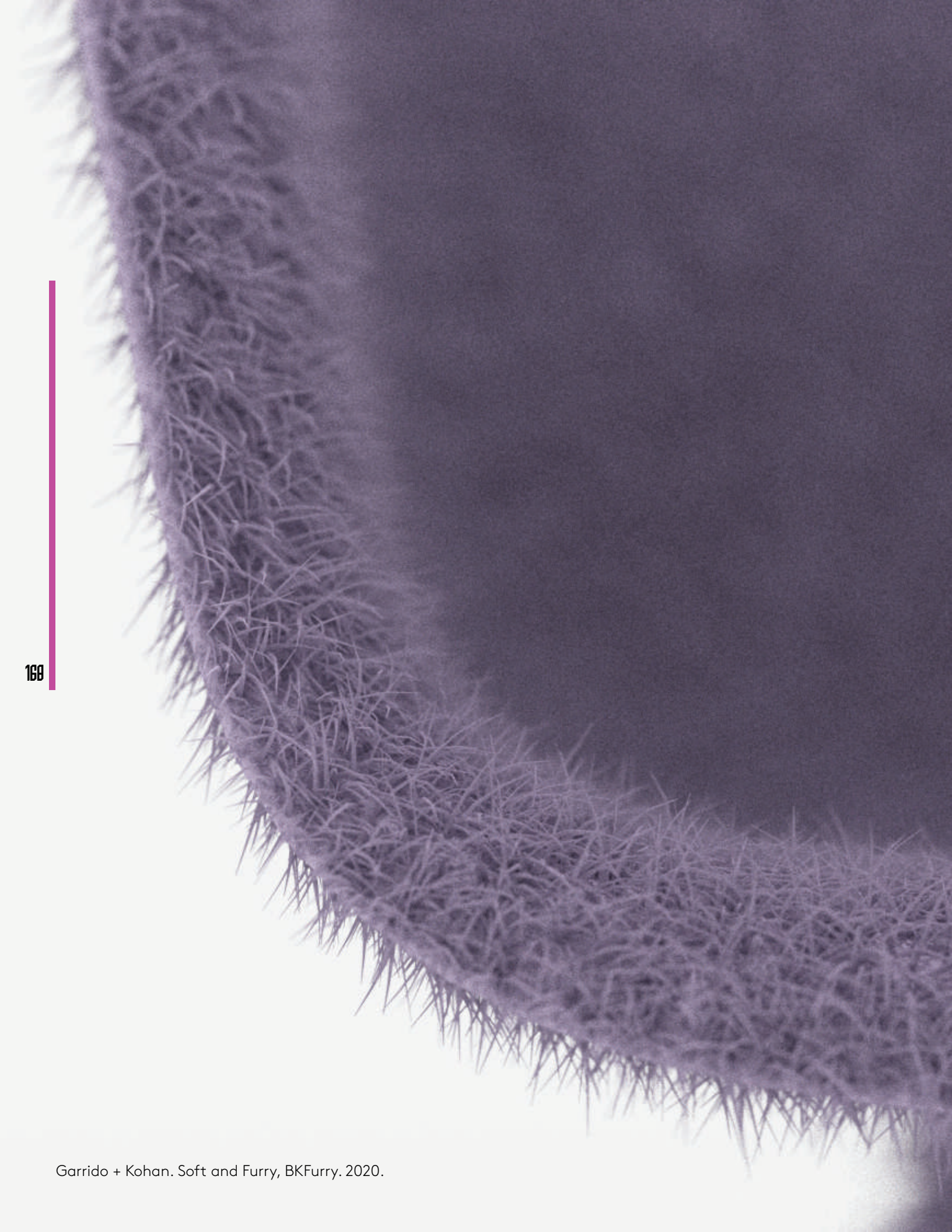
Garrido + Kohan. Soft and Furry, BarceFurry. 2020.



Garrido + Kohan. Soft and Furry, BKFurry. 2020.



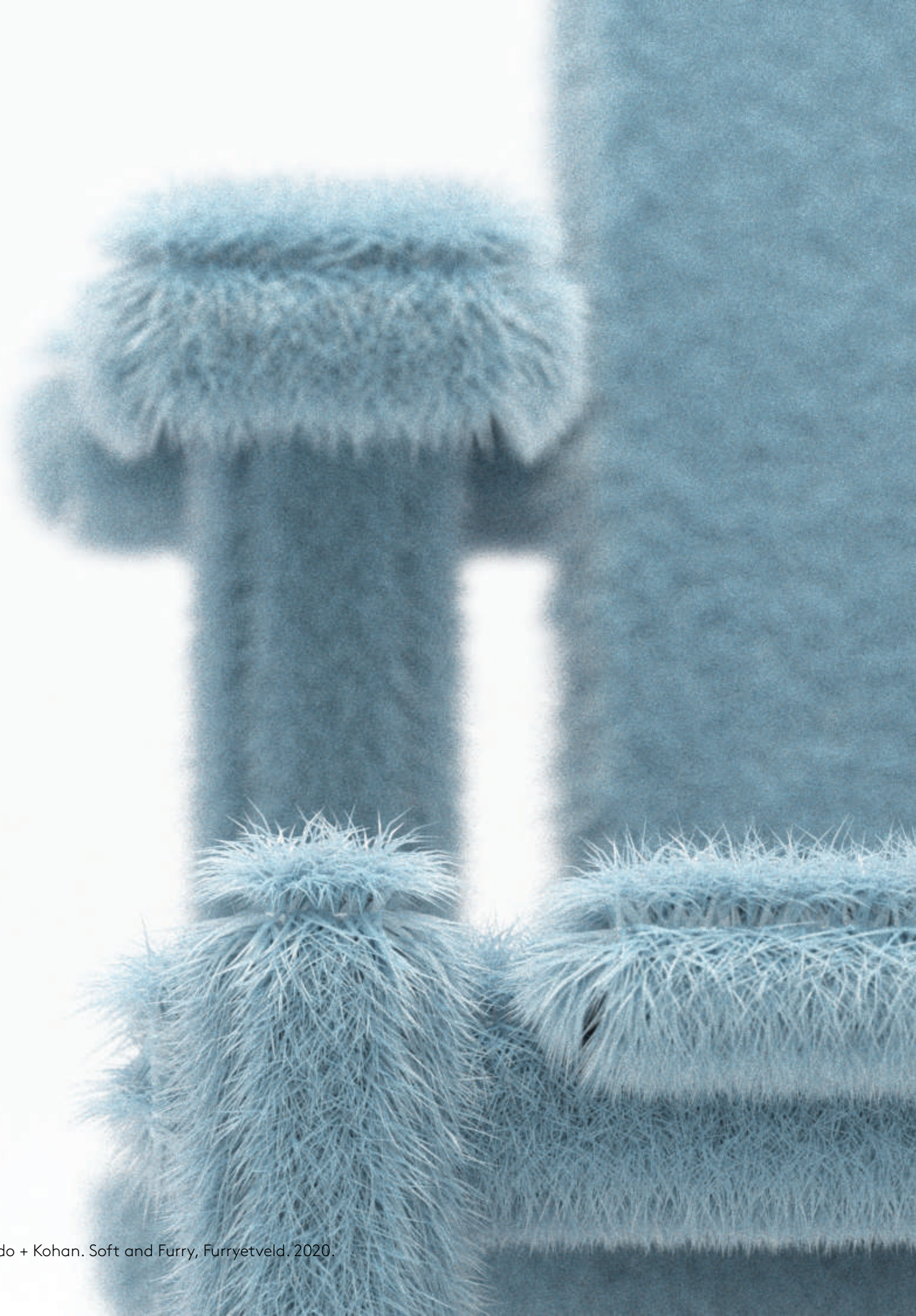
Garrido + Kohan. Soft and Furry, BKFurry. 2020.



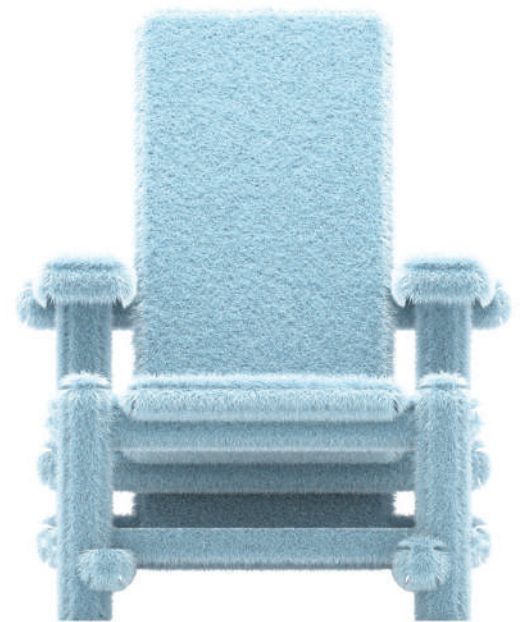
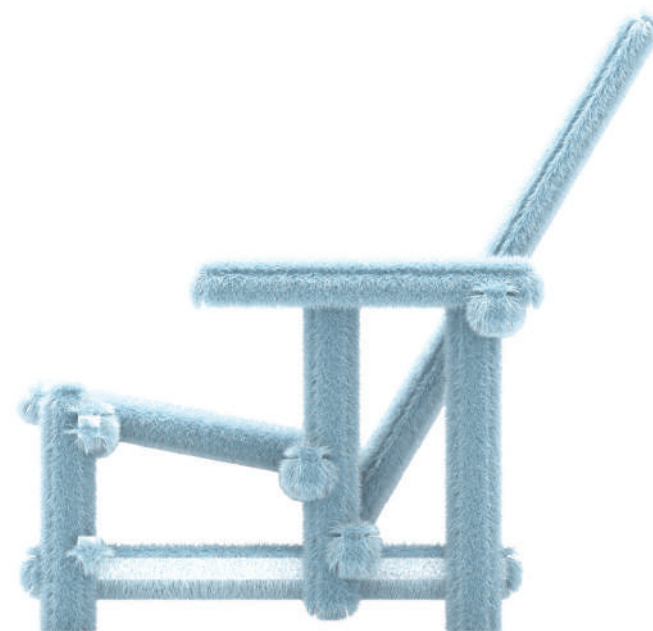
Garrido + Kohan. Soft and Furry, BKFurry. 2020.



Garrido + Kohan. Soft and Furry, BKFurry. 2020.



Garrido + Kohan. Soft and Furry, Furryetveld. 2020.



Garrido + Kohan. Soft and Furry, Furryetveld. 2020.

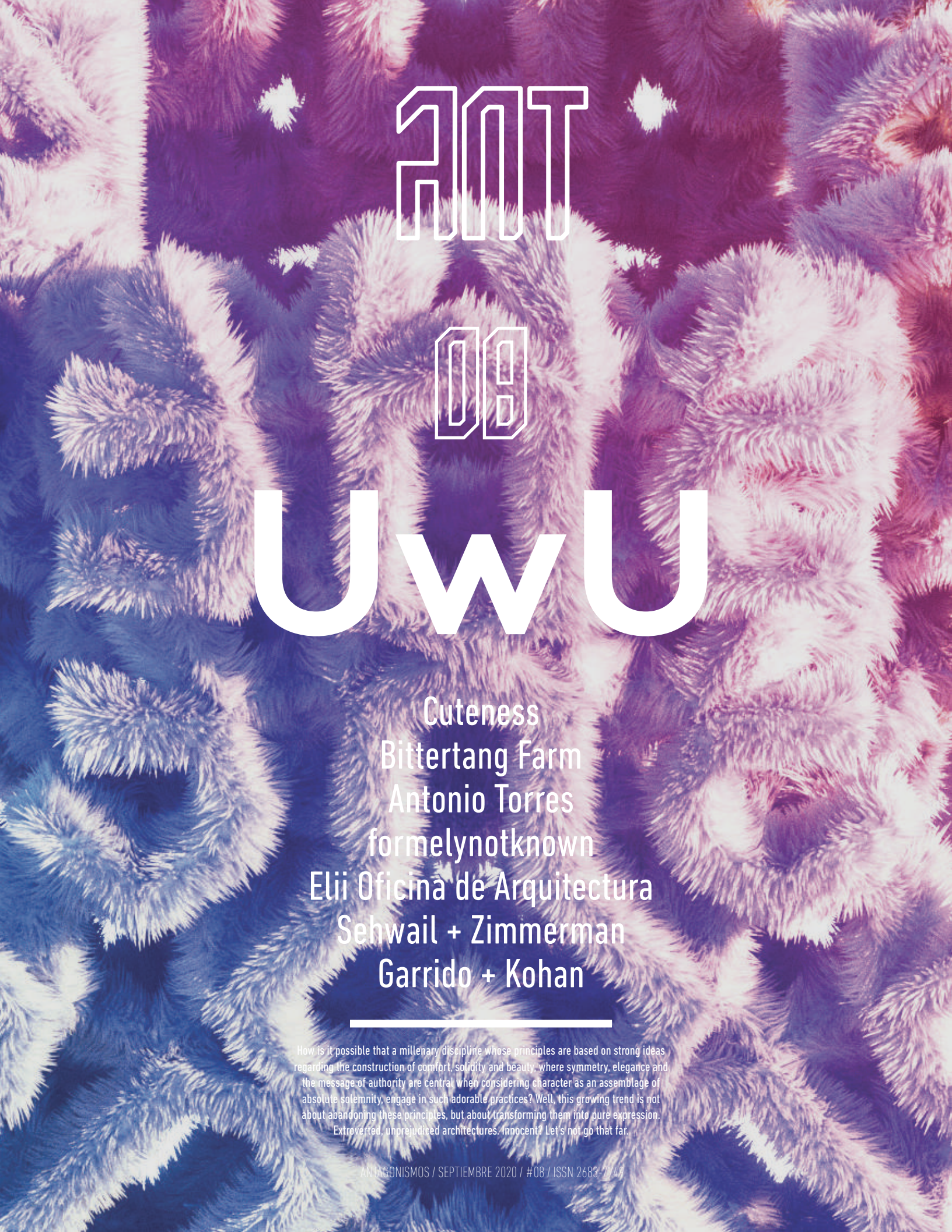


Garrido + Kohan. Soft and Furry, LCFurry. 2020.



Garrido + Kohan. Soft and Furry, LCFurry. 2020.

ANTAGONISMS



ANT

09

UWU

Cuteness
Bittertang Farm
Antonio Torres
formelynotknown
Elii Oficina de Arquitectura
Sehwail + Zimmerman
Garrido + Kohan

How is it possible that a millenary discipline whose principles are based on strong ideas regarding the construction of comfort, solidity and beauty, where symmetry, elegance and the message of authority are central when considering character as an assemblage of absolute solemnity, engage in such adorable practices? Well, this growing trend is not about abandoning these principles, but about transforming them into pure expression. Extroverted, unprejudiced architectures. Innocent? Let's not go that far.